JOC FULL DEUS EX: HUMAN REVOLUTION CYBERPUNK, BABY!

LEVEL



METRO
LAST LIGHT™

DESPRE SIMFONIILE ASCUNSE IN JOCURI

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

GOD OF WAR ASCENSION

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

MAI - IUNIE 2013

Preț **15.98 lei**

5 948490 250909 01306

Contact Departament Distribuție: 0741-248.348, info@3dmc.ro

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licherdopol (Caleb)
Marin Nicolae (ncv)
Ovidiu Manciu (Aidan)
Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediție

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

NU E BANC, DAR E CU BULĂ

cioLAN: heh, citeam despre Dead Island Riptide, că tre să îl scriu

cioLAN: prin 2012 au anunțat că îl vor vinde cu 49.99$ și producătorii, sau distribuitorii, au declarat că, în ciuda prețului mic, nu este un remake, cum ai crede când vezi că un joc e comercializat cu 50$:))

Marius: hm, nu e amuzant

Marius: impresia mea este că există un acord tacit între producători și distribuitori ca să împingă prețurile considerate ca normale pt. un joc AAA sau AA(și 1/2) către 100 USD

Marius: corectează-mă dacă greșesc, dar mă uit la tendința generală a prețurilor și la afirmații de genul celei de mai sus

cioLAN: păi, nu greșești absolut deloc, în multiple rânduri alde Activision, de exemplu, a declarat că 60 de euro li se pare un preț corect pentru un titlu AAA

Marius: this just makes me a happy man, eu nu îmi cumpăr decît la oferte crîncene cu reduceri demențiale, și oricare din jocurile care mă interesează pe mine va ajunge nu foarte tîrziu la un preț ridicol de accesibil

cioLAN: da, având în vedere că nu suntem early adopters, ne permitem să râdem puțin

cioLAN: de aia nu mi se pare un capăt de țară că e o conspirație să ridice prețurile, știm sigur că vor ajunge la ofertă în maximum câteva luni

Marius: exact

cioLAN: pentru că interesul e să își scoată investiția în prima lună de la lansare, dacă nu și-o scot, înseamnă că jocul a fost un fiasco, și se vor gândi mai rapid la reduceri :)

cioLAN: excepție făcând Activision, unde reducerile nu sunt multe, nu sunt mari și nu sunt dese, că sunt ei mai cu moț, dar nu pot spune că Activision mai acordă atenție unei francize care m-ar interesa

Marius: ceea ce mi se pare mie este că banii în plus nu se duc decît în profit, cheltuielile lor NU sînt pe măsura creșterii prețurilor

cioLAN: băi, cheltuieli sunt, dar nu în direcția în care ne-ar interesa pe noi (gameplay etc.), noi le plătim marketing-ul, nu jocul

Marius: cioli, asta este o bulă clasică

Marius: o vor umfla ca idioții, lacomi și proști cum știm că sînt mai toți CEO-ii, pînă o să plezneascâ de o să-i umple cu rahat

Marius: să nu crezi că va ține la infinit

cioLAN: da, nu o să țină la infinit, de aia mă bucură când văd că lucrurile sunt împinse prea departe, la un moment dat o să pleznească

Marius: și pe mine mă bucură

cioLAN: sper eu cât mai curând

Marius: și eu

Marius: oamenii sînt proști, bah, și cumpără, dar oamenii sînt și săraci

Marius: să-ți zic cum se va întîmpla

cioLAN: ia

Marius: pornind de la previziunea unor frumoase profituri și a dividendelor pe măsură, o suită întreagă de investitori vor cumpara acțiuni la distribuitori de jocuri – ceea ce fac deja de cîțiva ani

Marius: apoi vor începe să dreneze de

bani sistemul, vrăjiți de ședințe în care un p**ete de CEO va afișa slide-uri după slide-uri cu creșteri de profit prezente și viitoare

Marius: treaba va merge, de fapt, merge deja de cîțiva ani, iar investitorii se vor arunca tot mai tare pe acțiuni ale unor astfel de firme, așteptînd dividendele miraculoase

cioLAN: ya, biznis as usual până acum

Marius: ei bine, se va ajunge la pragul la care, combinat cu calitatea tot mai proastă a produsului, prețul nu va mai putea fi plătit decît pentru un număr tot mai mic de titluri, de către majoritatea cumpărătorilor

Marius: dar investițiile, și MAI ALES previziunile de pe hîrtie, vor fi lăsat deja investitorii cu un pas în viitor, care se va dovedi un picior în aer

Marius: bazîndu-se pe predicții optimiste, în momentul în care acestea nu se vor împlini, se vor găsi descoperiți pe sume halucinante, la fel de halucinante precum predicțiile lor optimiste și cererile lor în creștere de la piață

Marius: în fond, nu ar trebui decît să facă pasul ăla înapoi și să reia treaba, mai rațional, dar problema cea mare este că sumele pe care le-au angajat deja în diverse scheme de reinvestire și profit pe alte ramuri, folosindu-se de banii din industria jocurilor, însă pe care încă nu îi au în conturi, adică acei bani din previziunile optimiste, nu vor mai exista

Marius: ceea ce va duce la dezastre colaterale, la pași în aer făcuți în alte industrii și sectoare economice în care își plimbă ăștia foamea de bani, cu inconștiența și lipsa de responsabilitate pe care le-am văzut manifestate deja în cîteva bule anterioare, în care comportamentul investitorilor a fost complet irațional

Marius: și uite-așa, deși nu ai zice că este omenește posibil să fii atît de prost ca investitor, bula se va sparge catastrofal

Marius: dar, de cîștigat vor cîștiga cîțiva, puțini, nu sume de bani, neapărat, cît asset-uri ieftine, proprietăți, studiouri de producție, pe care le vor folosi, în general, cu mai mult cap decît masa de muncitori ai investițiilor care se dau mari agenți economici și scule pe bascula cu bani

cioLAN: deci, la un moment dat, vom avea parte de vreo cinci - șase ani de cumpătare

Marius: exact, dar cel mai haios este faptul că orice om normal la cap poate prevedea apariția și spargerea unei asemenea bule

cioLAN: iar când o să înceapă să iasă bani bunicei din nou, procesul va fi reluat

Marius: da

cioLAN: plm, a mai fost un crash al consolelor

cioLAN: și uite unde s-a ajuns din nou

cioLAN: dar, dacă stau să mă gândesc, în timpul primului crash, nu exista clientela de azi :)

cioLAN: jocurile erau entertainment de nișă, mai mult sau mai puțin, dar acum masa de manevră e mai mare și mai bătută în cap

cioLAN: dacă stau să mă gândesc însă, cu o asemenea clientelă, limitele se întind ușor, iar bulele devin foarte elastice și cam greu de spart

Marius: man, viteza cu care se îndreaptă investitorii spre limită crește exponențial

Marius: nu există limită pe care să nu o atingă și depășească, tot mai rapid, în așteptările lor lacome

Marius: problema este faptul că nici dracu' nu se uită la capacitatea pieței de a susține așa ceva, toți se bazează în orb pe starea economică și psihică, ba chiar și (a) culturală, a clientului, care, vezi Doamne, suportă creșterile de preț, fără să pară că știu care este realitatea

Marius: toți se holbează fascinați la slide-urile alea cu grafice pe care le prezintă CEO-ul, în care toate liniile duc în sus, la creșteri fabuloase nu doar prin sume absolute și procente relative, cît prin iluzia pe care omul le-o vinde investitorilor cum că ar fi sigure

Marius: dimpotrivă, aș spune, sîntem în epoca în care, cu cît clienții par mai dispuși să plătească și sînt mai mulți, cu atît mai rapid investitorii epuizează piața, pentru că asta îi împinge și mai tare să devină orbi la realitate

Marius: o să îți dau un fel de contraexemplu, o antiteză grăitoare

Marius: toți distribuitorii clasici (nu mă refer aici la alde Steam & alike) sînt refractari la Est ca piață

Marius: fenomenul ăsta de refractaritate la piața de jocuri din Est este imaginea în oglindă, inversul mirajului vînzărilor uriașe din Vest

Marius: or, cînd cineva este irațional în logaritmic, este la fel de irațional și în exponențial

Marius: simptomul estic este întotdeauna însoțit de simptomul vestic, la un distribuitor

cioLAN: da, am observat tendința asta, de a considera piața din Est ca un client de mâna a doua

Marius: mie mi se pare că ăsta este un mod de a acționa irațional, iar acest comportament față de Est este exact semnul că sînt la fel de iraționali și în Vest

Marius: numai cei echilibrați în Est pot fi de încredere că nu creează bule în Vest

Marius: aș putea scrie un editorial din conversația asta, pornind de la mesajul tău inițial, crezi că merită?

cioLAN: eu zic că da

cioLAN: aș fi vrut să scriu eu așa ceva la un moment dat, dar mi-ar fi ieșit un rant :)

cioLAN: oricum, ți-am spus, eu am o viziune mai simplă a fenomenului, probabil naivă, și consider că bula se va sparge doar când piața va fi inundată de jocuri care vor costa 100 de dolari și vor dura două ore

Marius: nu te contrazici deloc cu mine, se va ajunge la această situație natural, foarte repede

cioLAN: i can only hope :)

cioLAN: dar până și atunci se vor găsi câțiva care să apere (sincer) noul model

Marius: hehe, bogații vor găsi întotdeauna pe cineva care să îi apere sincer :D

cioLAN: în mod ciudat, da.

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO

1 Far Cry 3: Blood Dragon
2 Metro: Last Light
3 Call of Juarez: Gunslinger

cioLAN

1 Call of Juarez: Gunslinger
2 Monaco
3 Metro: Last Light

Marius Ghinea

1 Metro: Last Light
2 Call of Juarez: Gunslinger
3 Far Cry 3: Blood Dragon

ncv

1 Monster Hunter 3 Ultimate
2 Metro: Last Light
3 Monaco

Radu Sorop

1 Metro: Last Light
2 Giana Sisters
3 Monaco

Caleb

1 Metro: Last Light
2 Monaco
3 Far Cry 3: Blood Dragon

Aidan

1 Far Cry 3: Blood Dragon
2 SpinTires
3 Monaco

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

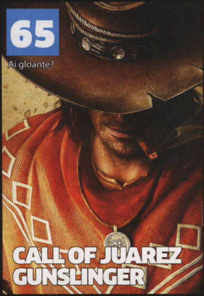












DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

Pentru cine, din motive obscure, s-a păstrat: noul protagonist preferat al fanilor cyber-punk, Adam Jensen, fost copoi și membru al trupelor speciale de asalt, primește un job la corporația Sarif Industries, unde este numit șef al securității (uber securitron). Tipul, cam ghinionist de felul lui, pățește că niște nemernici (pe care-ți petreci cea mai bună parte a jocului urmărindu-i) iau cu asalt laboratoarele Sarif, distrugând recuzita, violând sistemele de securitate și, desigur, căsăpind personalul, inclusiv o domnișoară foarte specială pentru agentul nostru. El însuși este pus la respect de o gorilă pavată cu implanturi și singurele lucruri care-l salvează sunt un dulap care-i cade la țanc pe tărtăcuță și mai multă chirurgie decât au văzut toate vedetele Hollywood-ului laolaltă. Proaspătul zombi cibernetic se trezește șase luni mai târziu cu o migrenă, plin de implanturi mecanico-electronice (pe care nu el le-a cerut, e clar?!), cu o pereche de borcane lipite de fățău și mâncărimea de a-i găsi pe cei responsabili pentru noul lui look, cu gând de a-și răzbuna și cea fumeie, în timp ce n-are de ales și-l ajută pe mai marele său, David Sarif, să pună la punct una, alta.



Nefiind nici liniar, nici complet open world, Human Revolution leagă între ele operațiunile principale prin hub-uri, locuri unde ai ocazia să intri în atmosferă, să faci pe deasupra tot felul de misiuni secundare (unele numai dacă vorbești cu cine trebuie, când trebuie și eventual spui ce trebuie). Detroit, deși nu extraordinar de mare și nici labirintic, se bucură de un design destul de bun, cu mai multe căi de acces între zone și suficiente locuri bonus de explorat (dintre care unele își arată rolul abia mai adânc în poveste). Amintirile curg râuri, cu terenuri de baschet, metrouri, apartamente și rețele de canalizare familiare, închegate cu ingeniozitate și coerență în ansamblul designului. Ca în majoritatea nivelurilor, de altfel, poți trage cu urechea la conversațiile adesea interesante, pline de informații sau haioase ale NPC-urilor și ai ziduri întregi de text de lecturat. Al doilea hub, Hengsha, este semnificativ mai mare și intortocheat, în mare parte fiindcă, previzibil, orașul se dezvoltă mai mult pe verticală. Așa se face că este împărțit în două hărți separate, ceea ce face navigarea mai dificilă pentru anumite quest-uri. Aici însă pute a inspirație, iar echipa a făcut o treabă grozavă în a da viață acelei bucățele de China în al său ipotetic viitor, deloc îndepărtat de ceea ce este deja și mai ales tinde să devină. Nu e o treabă mereu originală (vezi clasicele dughene stradale cu potol chinezesc, apărute în probabil 90% din SF-urile post Blade Runner), dar măcar e livrată ca la carte.

Noul Deus Ex e plin de atmosferă, lucru datorat nu în mică măsură direcției artistice, deosebită și foarte coerentă, care împrumută din Renaștere apucături cromatice, motive vestimentare și ornamente, combinându-le cu motive devenite deja clasice în SciFi și mai ales cyberpunk, de unde o fuziune care-și merită într-o mare măsură numele de „cyberpunk renaissance". Grafica este incredibil de faină, artistic, fiindcă jocul nu se vrea unul fotorealist, ci puternic stilizat, mai ales datorită filtrului...care te face să vezi mai totul în galben-portocaliu (vorba unui clasic de-al nostru, zici că întreaga lume de joc suferă de hepatită). Nu putem nega însă că se potrivește motivelor ca o mănușă (are ceva Rembrandt în vene), iar împreună cu muzica absolut genială, dinamică, dar și cu gameplay-ul, îmbogățește lumea jocului și-i dă exact ce trebuie pentru ca Human Revolution să fie un inconfundabil Deus Ex (2.0).





XBOX ONE A FĂCUT OCHI. LA PROPRIU.

Destul de dezamăgiți de ceea ce am văzut în cadrul conferinței de presă ce a anunțat noua consolă, mai ales că, dacă România nu va beneficia de suport oficial pentru Xbox Live, 80% din minunile online ce vor fi posibile cu Xbox One vor fi egale cu ZERO pentru utilizatorii din țara noastră. Așteptam prezentarea unei console de jocuri îndreptată mai ales către jucători, baza utilizatorilor Xbox 360, însă exceptând câteva clipuri CG și puțin Call of Duty: Ghosts, despre care am aflat că nu va fi chiar atât de next gen pe cât ne-am fi așteptat, dar va avea un câine de care ne vom atașa imediat. Ar fi putut impresiona Quantum Break, noul joc al celor de la Remedy (Alan Wake), un horror SF despre care nu am aflat mare lucru însă, datorită zgârceniei cu care a fost prezentat audienței. Dar până și acesta pare să semene mai mult cu un serial TV, decât cu un joc. Conferința s-a terminat repede și ne-a lăsat cu impresia că Xbox One va fi un soi de telecomandă deșteaptă pentru televizorul din sufragerie. Iar asta, în primă fază, doar dacă locuiești în SUA sau Canada. Dar, pe lângă faptul că vor exista până și achievement-uri pentru cei care uită să mai iasă din televizor, se poate și mai rău.

După conferință, căci au evitat subiectul pe scenă, am mai aflat că Xbox One va avea nevoie să se conecteze la internet cel puțin o dată pe zi, dacă vrem să o și folosim la ceva. Apoi, când instalezi un joc, acesta este automat legat de contul tău Live, iar în cazul în care vei dori să joci un titlu luat cu împrumut, deci aparținând unui alt cont, va trebui să plătești o taxă: prețul întreg. O chestie care în cazul PlayStation 4 s-ar putea să nu existe, ceea ce ar avantaja clar Sony. Totuși, vom putea face schimb și chiar vinde jocuri din colecție via Xbox Live, însă detaliile schemei nu sunt deocamdată publice.

De asemenea, dacă producătorul și/sau distribuitorul unui joc și-o dorește, poate introduce necesitatea unei conexiuni active la internet pentru a-ți permite să joci. Apoi, nu este nici „backward compatible", adică nu vom putea instala și juca jocuri de pe discuri Xbox 360.

În concluzie, conferința Microsoft nu a fost dedicată jocurilor, este clar, oferta în materie urmând să fie etalată la E3, când (zic ei) ne vor da pe spate cu cele 15 titluri exclusive disponibile la lansarea din toamnă. Că doar nu degeaba plănuiesc să investească un miliard de dolari în acest sector. Așadar, mai sunt speranțe.

În rest, Xbox One arată ca un roboțel malefic, și vine cu un controller incredibil de apetisant și plăcut la atingere.

Specificații tehnice (pe scurt): 8 Core AMD CPU, 8 GB RAM, USB 3.0, Wi-Fi Direct, Blu-Ray Disc Drive, arhitectură 64-bit, 500 GB HDD, HDMI In/Out și ventilatoare de cinci ori mai silențioase. Nivel PS4. Rămâneți pe recepție.

ȘASE, VINE GT6!



Gran Turismo 6, noul episod al celei mai bine vândute francize de PlayStation, vine la sfârșitul anului 2013, atât pentru PS3, cât și pentru PS4. Anunțul a fost făcut de legendarul creator al seriei Gran Turismo, Kazunori Yamauchi, în cadrul evenimentului care a sărbătorit 15 ani de existență a francizei care a vândut 70 de milioane de copii.

Zamauchi a declarat că „GT6 va redefini termenul de «Real Driving Simulator», aducând un grad sporit de autenticitate, noi piste, noi bolizi și o interfață revizuită. Noul engine grafic mai compact va îmbunătăți funcționalitatea și va crește flexibilitatea jocului când vine vorba de conținut descărcabil (DLC-uri). Jocul a fost regândit pentru a extinde conectivitatea cu alte dispozitive, precum smartphones și tablete, și pentru a îmbunătăți funcțiile legate de rețele de socializare și de comunitate."

GT6 va păstra toate pistele și mașinile conținute în Gran Turismo 5. Vor exista însă și adăugiri remarcabile, noul joc conținând 1200 de bolizi la lansare, lista urmând să se îmbogățească pe parcurs. Fiecare autovehicul va dispune de mai multe componente aerodinamice și roți personalizabile, GT6 oferind jucătorului mii de posibilități pentru a-și personaliza colecția de mașini până în cel mai mic detaliu.

Jocul va veni cu 33 de piste, cu 71 layout-uri diferite, dintre care 19 sunt încă nevăzute. În plus, ca și în cazul mașinilor, și în cazul circuitelor vor exista update-uri online regulate.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Wolfenstein: The New Order a fost, în sfârșit, confirmat oficial de către Bethesda Softworks. First-person shooter-ul este dezvoltat de MachineGames (format din foști membri ai Starbreeze Studios, care au lucrat și la Riddick și The Darkness II) și va ne va trimite în anul 1960, într-un un univers alternativ în care naziștii au ieșit victorioși din cel de-Al doilea război mondial, drept pentru care s-au apucat de construit roboți.

Contraofensiva va fi susținută de eroul nostru preferat, B.J. Blazkowicz, al cărui scop va fi eliberarea planetei de sub stăpânirea nazistă.

Noul Wolfenstein este realizat cu ajutorul engine-ului id Tech 5 (o versiune mult îmbunătățită a celui utilizat în RAGE) și va fi lansat la finele acestui an pentru PC, Xbox 360, PS 3, PS4, Xbox 720 și ce-o mai fi.

FINALA CAMPIONATULUI NAȚIONAL DE SPORT ELECTRONIC ACL

ACL Romania anunță organizarea celui mai mare eveniment de gaming din Romania – Finala Campionatului Național de Sport Electronic ACL, Sezonul 11, eveniment în cadrul căruia sunteți invitați să participați fie în calitate de jucători casual sau profesioniști, fie în calitate de consumatori de produse IT, hardware și software.

Evenimentul va avea loc la Crystal Palace Ballrooms, pe 29 iunie 2013, între orele 09:00 – 02:30, în sălile Londra și București. Sunt așteptați peste 656 de jucători profesioniști și aproximativ 2000 de spectatori – fie ei jucători casual și/sau consumatori de IT. Studenții din Universitatea Hyperion București vor participa cu 100 de calculatoare la eveniment pentru sistemul de BYOC (Bring Your Own Computer), astfel încât numărul total al calculatoarelor folosite va ajunge la 180.

Tot în cadrul evenimentului, cele mai cunoscute branduri din piața românească de IT vă vor aștepta să testați și eventual chiar să cumpărați cele mai noi produse lansate, la prețuri promoționale. În plus, toată lumea va putea participa la tombole și concursuri cu premii. În premieră, va fi organizat chiar și un concurs de Cosplay.

Prețul unui bilet este de 10 RON / 3 EUR SMS și poate fi achiziționat de pe site-ul evenimentului: www.acleague.ro.



Evenimentul, prin care se încearcă redefinirea noțiunii de LAN-PARTY, va fi transmis LIVE integral pe www.acleague.ro, www.hyperion.ro si www.gsp.ro.

Discipline oficiale :

Counter Strike 1.6 – PC
Counter Strike: Global Offensive - PC
Dota - PC
StarCraft 2 - PC
League of Legends (BYOC) - PC
Wolfenstein: Enemy Territory – PC
FIFA 2013 – Play Station 3
Mortal Kombat 9 – Play Station 3

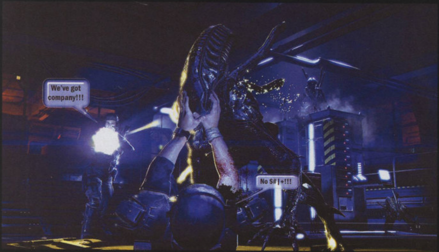


despre simfoniile ascunse în jocuri

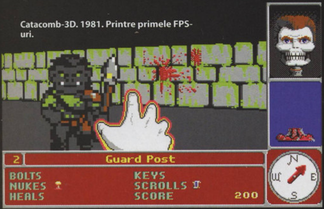
Cele mai bune efecte vizuale sau de sunet sunt cele pe care nu le observi...

Cândva, anul trecut, am dat peste un articol care mi-a deschis ochii asupra dialogului nescriptat din jocuri, numit și dinamic sau „barks" – lătrături, pe românește. Ne lovim de el din ce în ce mai des: „We've got company", „Grenade" sau mai noul și mult iubitul „I took an arrow in the knee"; dar, sincer să fiu, până de curând, foarte rar i-am dat vreo importanță. Bun, rău, nu contează, în timp am devenit imun. Articolul m-a făcut să realizez cât este de important, dar și câtă muncă este în spatele lui, așa că mi-am propus, rușinat, să fiu mai atent și să-mi mai spăl din păcate scriind despre el. Când am început să sap mai adânc, am realizat că sunt mult mai naiv decât credeam... un parvenit, dacă vreți, pe această scenă a reviewer-ilor. Sunt mii, chiar zeci de mii de sunete și efecte de sunet pe care le iau de-a gata de fiecare dată când parcurg un joc...

Inițial, în jocuri lătrăturile erau simple răgete sau icnete, nici nu sunt sigur că pot fi considerate dialog, iar rolul lor era „doar" de a completa atmosfera. Sunete care întăreau, să zicem, groaza sau dădeau personalitate inamicilor/monștrilor. Producătorii au realizat repede că le pot folosi și pentru a augmenta gameplay-ul, dar limitările impuse de hardware (spațiu, putere de procesare etc.) i-au ținut în loc. Pentru a depăși aceste bariere tehnologice au trebuit să învețe să „trișeze" și au folosit, de exemplu, aceleași sunete făcute de monștri înainte ca aceștia să intre în ecran, pe post de avertisment. Un plus adus atmosferei, dar și mai multă informație dată jucătorului. De fapt, exceptând muzica... deși o să vedeți puțin mai încolo că și aceasta poate avea rolurile ei, orice sunet reprezintă extra informație, nu? Așa se face că unii producători au găsit sunetul la fel de important ca și grafica și au decis să-i aloce mai multe resurse. Mai mult spațiu -> mai multe răgete, poate câte unul pentru fiecare tip de monstru sau, de ce nu, dacă tot e party, câte două, trei, pentru fiecare în parte. Unul pentru intrarea în scenă, altul pentru momentele în care îi nimerim/rănim, plus o confirmare cum că i-am trimis în lumea de apoi.



Odată cu mărirea capacității de stocare producătorii au putut introduce în jocuri sunete din ce în ce mai calitative și mai complexe. Odată cu puterea de procesare au crescut și posibilitățile de mixaj și decodare, dar nimic din toate astea nu a împins mai departe sunetul la fel cum a făcut-o trecerea la 3D, îndeosebi genul First Person (Shooter). Undeva la începutul anilor '90, producătorii realizau că într-un astfel de mediu jucătorii au nevoie de mult mai multă informație. O dată pentru a nu se pierde prin niveluri – vă spune cioLAN cum e cu asta, dar și cercetătorii care au arătat că șoriceii, la fel ca și oamenii, își folosesc toate simțurile, și nu doar pe cel vizual, pentru a învăța cum să traverseze un labirint. Cum jocurile nu oferă pe acest palier decât imagine și sunet, producătorii au început să dea acestor atribute o importanță din ce în ce mai crescută, chiar cu riscul de a impopoțona totul. Teme vizuale diferite: acum pereții sunt albi, acum gri; teme auditive diferite, muzică variată de la o zonă la alta; locații sau acțiuni unice cu triluri anexate și așa mai departe. Sunetul a devenit însă indispensabil din alt motiv – într-un spațiu 3D în care nu vezi pe moment decât o parte a mediului înconjurător, ai nevoie să știi ce se întâmplă în jurul tău. Niște pași sau niște răgete fără o sursă vizuală nu pot însemna decât un singur lucru: „întoarce-te!" Dacă sunetele devin din ce în ce mai clare sau puternice, „grăbește-te!" să te întorci. Apoi,



Catacomb-3D. 1981. Printre primele FPS-uri.

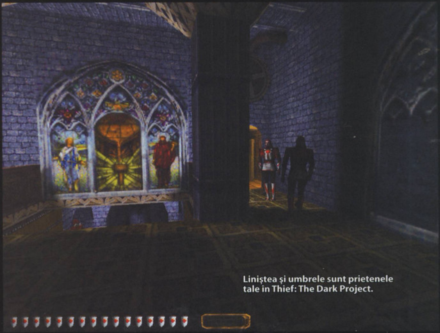


Outlow. 1978.

dacă tehnologia a avansat suficient, întoarce-te spre „stânga" sau spre „dreapta". Nu în ultimul rând, FPS-urile au fost dintotdeauna într-o cursă cu realismul. Este foarte important pentru acest tip de joc să te facă să crezi că ești acolo, în mijlocul universului propus. Lângă imagine, sunetele trebuie să fie cât mai credibile, cât mai naturale, chiar dacă sunt scoase de niște monștri sau, poate, cu atât mai mult.

Până la adoptarea la scară largă a CD-ROM-ului, cea mai mare piedică de care se loveau inginerii de sunet a fost spațiul… Avem tendința să trecem cu vederea importanța acestei evoluții, CD-urile sunt acum ceva cât se poate de banal, dar în acel moment saltul a fost unul astronomic – de la dischetele de doar 1.4 MB, la mastodonți opticj de 700. Pentru mulți, informația scrisă pe un CD depășea capacitatea de stocare a întregului lor hard disk. În plus, mediul era unul foarte ieftin. Dintr-o dată, producătorii aveau spațiu să se lăfăie. Sau cel puțin așa credeau. Partea de sunet a jocurilor a început să accelereze.

În 1998, câțiva oameni veniți din viitor au lansat Thief, un joc de referință, mai ales din punctul de vedere al sonorizării. În doar 7 ani, FPS-urile au avansat de la simple grohăituri, la dialog complex, situațional, interactiv. E o plăcere să te strecori în spatele gărzilor și să le asculți poveștile, fricile, întrebările fără răspuns. Dialogul nescriptat devine parte a storyline-ului. Apoi e o plăcere (sau nu) să constați că inamicii reacționează la sunetele pe care le faci. „E cineva acolo?" Urmat, dacă ești atent sau norocos, de un: „Cred că mi s-a părut." Replică ce te anunță că își va relua traseul normal de patrulare.

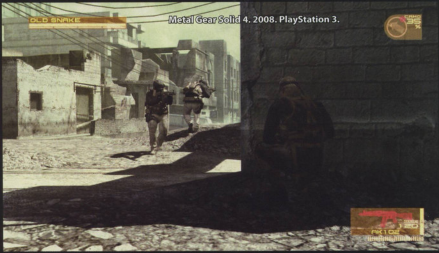


Liniștea și umbrele sunt prietenele tale în Thief: The Dark Project.

Atenția la detaliu este extremă, pașii, de exemplu, sunt mai mult sau mai puțin zgomotoși în funcție de materialul pe care calci. Gărzile reacționează diferit în funcție de cât ești de vizibil și chiar strigă după întăriri/ajutor dacă te descoperă. Poți chiar să-i dezorientezi, aruncând obiecte în direcții aburitoare. Sunetele se propagă corect prin încăperi și culoare, oarecum asemănător cu valurile create de un obiect ce atinge suprafața liniștită a unui lac. 15 ani mai târziu, comparând implementarea sonorizării, Thief încă dă de pământ cu majoritatea titlurilor lansate. Se întâmplă așa nu fiindcă producătorii s-au lenevit peste noapte, ci pentru că jocurile au devenit, încet, încet, un produs de larg consum, noii veniți preferând consolele. Fiind, poate, și mult mai puțin pretențioși. În timp, majoritatea companiilor i-au urmat și putem spune că într-un fel consolele au omorât efectele



În 1998, 700 MB nu mai erau suficienți. The X Files, jocul, a fost lansat pe 7 CD-uri.



Metal Gear Solid 4. 2008. PlayStation 3.



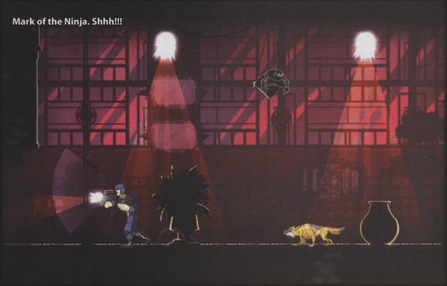
Halo 3: ODST îți oferă toate informațiile de care ai nevoie, atât vizual, cât și auditiv.



Sunt convins că după asta o să-și revizuiască atitudinea. Far Cry 2.

de sunet. Povestea asta v-a mai spus-o și domn' Ghinea, nu? Aici dezvoltatorii nu au găsit nici capacitățile RAM și de procesare ale PC-ului, dar nici flexibilitatea acestuia în programare. Pe de altă parte, producătorii de console nu puteau lansa nici ei un produs prea scump. Un Sound Blaster Live!, lansat în 1998, avea un procesor la fel de puternic ca toate procesoarele unui Play Station 2 (lansat în 2000) la un loc, dar nu se ocupa decât de sunet și mai și costa cât 33% din prețul consolei.

A 7-a generație de console (PS360, Wii) a venit, așa cum ținea să sublinieze și producătorul seriei Metal Gear Solid, și a mai îmbunătățit situația: „… într-un scenariu în care o sticlă cade de pe masă, lovește o lopată de metal, apoi se rostogolește pe un covor, un procesor de sunet convențional (cel din PlayStation 2?) va produce același sunet indiferent de ce se lovește sticla. Un PlayStation 3 poate recrea același scenariu, dar de data aceasta vom auzi un sunet metalic în momentul în care sticla se va lovi de lopată, apoi unul înfundat, de rostogolire, când va traversa covorul. Dacă încăperea are propriile ei variabile, sticla poate produce și ecou în cazul în care suntem într-o baie sau poate fi mai puțin zgomotoasă în dormitor. Apoi trebuie să ținem cont și de redarea surround, în timp real, a sunetului, în funcție de direcția pe care sticla se rostogolește…" Entuziasmul domnului Hideo Kojima este de înțeles, pentru că seria MGS a fost până de curând una exclusivă pentru consolele Sony și este, la fel ca și Thief, una stealth, sunetul fiind deosebit de important. Cu toate astea, limitările sunt încă acolo, iar sunetiștii tot au trebuit să se bată pentru partea lor. De procesare, de RAM etc. Chiar și pentru spațiu, în cazul Xbox-ului 360 și al Wii-ului, care nu sunt dotate cu unități Blu-ray. Sper (așa pare) ca următoarea generație de console să îndepărteze aceste neajunsuri și, în sfârșit, efectele de sunet să le depășească vizibil… hmm… auzibil, pe cele ale jocurilor PC de acum 10-15 ani. Cu atât mai mult cu cât din ce în ce mai mulți dintre noi am ajuns să deținem sisteme 5.1.



Mark of the Ninja. Shhh!!!

P.S. Tot am adus aminte de domn' Ghinea: dacă doriți să vă aprofundați cunoștințele în domeniul acustic sau să citiți mai în detaliu despre capacitățile plăcilor de sunet, vă invit să treceți în revistă recenziile scrise de dumnealui, atât în Level, cât și în Chip (OMG, reclamă la Chip!).

Un lătrat de proastă calitate este cel pe care-l auzi

Sunt totuși jocuri care au încercat și au reușit să ridice ștacheta din multe puncte de vedere – sunete create și înregistrate de profesioniști, texte și replici scrise și jucate de oameni talentați, mixaje de calitate etc. Halo a evoluat de la 5000 de linii de dialog în primul titlu la peste 35 de mii în cel de-al treilea. Pentru un FPS cu o campanie single scurtuță, îmi pare enorm. Camarazii tăi te și se avertizează în mod dinamic asupra a ceea ce se întâmplă în jur, își cer scuze în caz că nimeresc pe cine nu trebuie și mai aruncă și câte o glumă din când în când. Sunt pasionați care spun că chiar și după a 3-a trecere tot au fost surprinși de replici nemaiîntâlnite până în acel moment. În Far Cry 2 inamicii reacționează diferit, atât prin acțiuni, cât și vocal/verbal, în funcție de vizibilitate (zi, noapte), de distanța la care te afli de ei sau de ce ai mai făcut în joc. Își schimbă chiar și atitudinea odată ce balanța de forțe trece de partea ta și încep să urle sau se panichează. Bravada unui soldat rămas singur, hăituit, este de neuitat: „What you got, man? What you got? I'm comin' for you!" Mă întreb dacă Far Cry 3 este chiar mai bun… „Aidan?" „Ai, da, normal!" (Mint, de fapt, n-a răspuns la strigătele mele messengeristice).

Cum bine subliniază și Richard Dansky, scenarist și designer pentru multe din titlurile Tom Clancy, sunt și foarte mulți care încearcă, dar nu le iese: „Cred că cea mai mare greșeală pe care o poți face este să consideri că acest tip de dialog este de umplutură, când, de fapt, este cel care va fi auzit cel mai des de jucători. Cea mai bună replică, cea mai bună scenă de acțiune, va fi văzută doar o singură dată. Dialogul sistemic însă? Te vei lovi de el din nou și din nou, așa că ai face bine să fie de calitate." În acest caz, calitate însemnând invizibilitate, mediocritate. „Cea mai mare tentație este caricaturizarea. Lătrăturile de tip 'I'm coming for you!' tind să scape rapid



Paznicii din Skyrim reacționează diferit, în funcție de... cât de dotat ești...

de sub control, mai ales când ai o bază voluminoasă de dialog" cu linii care se pot și alipi una alteia. „Bineînțeles, vrei să stai cât mai departe de glumițe sau calambururi, dar și de ideile din ce în ce mai trăsnite care-ți vin în minte când mai ai nevoie de câteva, dar toate variantele bune sunt deja scrise." Imaginați-vă cât de greu este să scrii ceva de genul „we've got company" în zece moduri diferite, ținând cont și de faptul că toate liniile trebuie să fie cât se poate de clare în ceea ce privește informația transmisă, pentru a nu debusola jucătorul în privința mesajului.

O mediocritate care trebuie să treacă de text și să se regăsească și în interpretarea actorilor. Vocile trebuie să nu iasă prea mult în evidență, pentru a nu deveni enervante, iar tonul trebuie să fie unul cât mai... neutru, pentru a se potrivi cât mai multor situații fără a trece în penibil. Ce e incredibil este că de cele mai multe ori le iese, iar majoritatea celor care deplâng calitatea dialogului dinamic nu reclamă interpretarea, ci imbecilitatea textelor alese în anumite contexte, nerealismul și repetitivitatea sau sporovăiala continuă a personajelor.

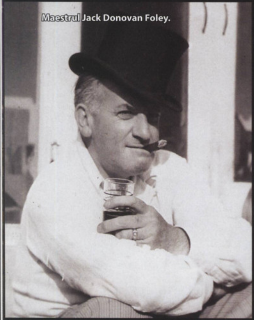
După cum bine explica și Nels Anderson (Mark of the Ninja), în jocurile de dimensiuni mici este mai ușor de luptat cu imbecilitatea. „Inițial, în Ninja am introdus o lătrătură care se activa după ce un inamic termina de investigat: 'Cred că mi-am imaginat'. În teste am observat însă că una din variabilele care declanșa această linie era și lipsa luminii. Aveam dintr-o dată inamici care se uitau la becul spart din încăperea în care se aflau și, în întuneric, repetau 'Cred că mi-am imaginat'. Ți-ai imaginat că s-a stins lumina? Da, ești un idiot!" Producătorii au îndepărtat aproape toate aceste aberații, iar MotN este un exemplu de cum să creezi și implementezi dialog nescriptat. Nu vreau să le iau din lauri, munca este de om nebun, dar ei au avut de lucrat cu doar câteva zeci de astfel de linii, în timp ce acțiunile posibile sunt destul de limitate într-un side-scroller 2D. Direcția artistică aleasă este una cu tente de desen animat, lucrând în favoarea lor, pentru că face ca reacțiile imbecile să poată fi interpretate și ca dorite sau haioase, nu neapărat ca greșeli de implementare. Imaginați-vă însă cum e să faci această muncă într-un joc ca Skyrim. Totul a lucrat împotriva lor sau poate expresia mai potrivită este că și-au făcut-o cu mâna lor. Mii de NPC-uri. Univers deschis explorării. Companioni care te urmează peste tot. 60 de mii de linii de dialog. Nu vreau să-i absolv nici pe ei de orice vină, replici ca „Where did he come from?" nu ar trebui să apară după ce tocmai ai purtat o discuție cu un inamic și ai început lupta. Ar fi trebuit remarcate în teste, iar programatorii ar fi trebuit să mai adauge un comutator. Ușor de spus... Pentru că este deschis explorării, iar dimensiunile lui te lasă să te pierzi în plimbările pe care le

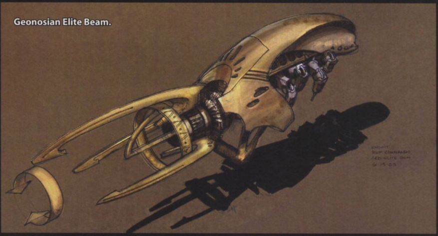


Dragon Age 2... fără cuvinte.



Artiști foley la muncă.


Maestrul Jack Donovan Foley.


Geonosian Elite Beam.


Link și un cufăr mai mare decât el.

faci, Skyrim cade pradă și repetitivității. Cât de multe linii de dialog trebuie să adaugi pentru ca un consumator care atinge ora 100 în mijlocul universului tău să nu audă de prea multe ori același lucru? În câte feluri poți spune „uită-te aici!"?

Lăsând cantitatea un pic de o parte, producătorii mai trebuie să facă și echilibristică. O dată între cât de multă informație doresc să dea jucătorului versus dificultate, apoi, între realism și jucabilitate. Dacă dificultatea e mare, tinzi să tai din replici, pentru că, cu cât o porțiune va fi reluată de mai multe ori, cu atât jucătorul va deveni mai conștient și enervat de ea, dar, dacă tai din dialog, de multe ori vei face jocul chiar mai dificil. Apoi, vorbind de nerealism… numai un dobitoc te-ar face atent că a aruncat o grenadă în direcția ta; acest tip de indicatoare sunt însă de multe ori necesare pentru a nu face joaca prea frustrantă. Liniile trebuie trase undeva, dar este din ce în ce mai dificil, cu cât jocurile devin mai complexe, iar stilurile de joacă mai variate.

Implementarea cu cap a dialogului activ îmi pare o luptă continuă și fără sfârșit. Să adaugi tovarăși de arme care să te urmeze peste tot are sens, pentru că e mult mai logic ca informația să vină de la ei. Cum nu-i vrei roboți care repetă în continuu aceleași lucruri, tinzi să le scrii și lor povestea, să le dai personalitate. Dar aceste fraze, deși cresc imersiunea și atmosfera, vor trebui să aibă cu totul alte proprietăți decât cele care oferă informație de joc. Aceste linii trebuie să sune inteligent și să cadă bine atât pe universul dat, cât și pe situația de moment. În plus, pentru că sunt mult mai memorabile, ar fi bine să nu se repete de prea multe ori. Bioware sunt maeștrii acestui tip de dialog: în Dragon Age 2, de exemplu, companionii își desfășoară poveștile de-a lungul întregii aventuri și mai și reacționează diferit în funcție de cine este lângă ei.

Când un companion care să te urmeze peste tot nu are sens, producătorii au apelat la alte trucuri: în Splinter Cell: Conviction gărzile schimbă comentariile după fiecare nivel, în funcție de ce ai mai făcut. În timp ce în mai vechia, dar buna serie No One Lives Forever, inamicii poartă niște discuții atât de geniale, încât te oprești în loc să-i asculți înainte de a le face felul. O tehnică ce, din nou, poate fi o capcană în jocurile neliniare, pentru că astfel de fraze memorabile pot duce la meme-uri ca „I took an arrow in the knee." Un truc ieftin și, din păcate, trecut cu vederea de mulți este să faci din când în când pe toată lumea să tacă. Vezi Far Cry 2. Unde mai descoperim și dialog vorbit în alte limbi, Zulu și Afrikaans. Un artificiu de efect, atât la nivel atmosferic, cât și psihologic. Creierul nostru percepe foarte ușor toate particularitățile cuvintelor vorbite în limba maternă, de aici și nevoia ca majoritatea lătrăturilor să fie spuse pe un ton cât mai neutru, dar are dificultăți în a o face când aude cuvinte pe care nu le cunoaște. Nu prea contează că băștinașii repetă încontinuu același lucru, pentru că oricum nu-i înțelegem. Plecând de aici, mă gândesc că noi, românii, suntem poate mai puțin afectați de sporovăiala continuă din jocuri – majoritatea fiind în engleză (duh!). Imaginați-vă cum ar fi dacă cineva v-ar spune încontinuu: „Se pare că avem companie!"; „Se pare că avem companie!"; „Se pare că avem companie!" Cred că oricât de dulce sau de cool ar fi vocea, tot aș vrea să-l găsesc pe actor și să-i sparg capul. Acesta fiind, cred, și unul dintre motivele pentru care câinele din Dragon Age este considerat de foarte mulți ca având cel mai bun dialog dinamic dintre toți.


În Ocarina of Time, muzica se oprește de tot pe timpul nopții.

Foley, Doamne!

Asta și naturalețea cu care scheaună, mârâie, latră, adulmecă și așa mai departe. V-ați gândit vreodată cum sunt create aceste sunete? În 1927, studioul Universal a dorit să creeze primul lor film cu sunet, așa că a cerut

ajutorul tuturor angajaților care aveau experiență în radio. Jack Donovan Foley era unul dintre ei, iar tehnicile și metodele inventate și folosite de el au dus la ceea ce numim astăzi artă foley. Pentru că microfoanele folosite la acea vreme nu puteau înregistra în timp real mai mult decât voce, toate celelalte sunete au trebuit să fie reconstruite în studio. Foley și echipa lui proiectau filmul pe un perete și înregistrau în timp real. Sincronizarea trebuia să fie perfectă, astfel încât sunetul pașilor, de exemplu, sau al ușilor care se închideau, să cadă perfect pe imagine. Jack Foley a creat efecte de sunet pentru industria filmului până a murit, în 1967, iar multe din metodele lui sunt încă folosite astăzi.

Toate bune și frumoase. Producătorii, așa cum probabil ați ghicit, au luat un câine și l-au înregistrat. Ce se întâmplă însă în momentul în care trebuie să creezi ceva care nu există? Sunetul unei vrăji, al unei arme laser, răgetele monștrilor? Jocurile au o gamă mult mai variată de sunete decât filmele și duse sunt vremurile (oare?) când un sintetizator, un microfon și puțină imaginație erau tot ce aveai nevoie pentru a crea sunete pentru jocurile tale. Acum ai nevoie de aparatură performantă, iar sunetele pe care le înregistrezi/folosești trebuie să fie organice, naturale – realiste, dacă vreți –, chiar dacă în joc sunt produse de mecanisme sau monștri imaginați. Majoritatea firmelor de dimensiuni mici și medii folosesc, cel mai probabil, așa-numitele CD-uri de stock sau librăriile cu efecte de sunet, produse și vândute de studiourile de specialitate, pe care putem găsi fișiere de genul: 'foșnet_de_frunze_01', 'foșnet_de_frunze_02', 'pași_pe_covor', 'pași_pe_gresie' și așa mai departe. Sau, dacă CD-ul se adresează direct producătorilor de jocuri, 'răget_de_monstru_mic_01', 'răget_de_monstru_mic_02', răgete medii, mari, lasere, încărcătoare, arme de foc (de la 01 la 99) și așa mai departe. Producătorii iau de aici sunetele care consideră că se apropie cel mai mult de ce și-au imaginat, le mai mixează un pic și le aruncă în jocuri.


În Myst muzica schimbă instrumentele odată cu activarea anumitor mecanisme.

Companiile de dimensiuni mari, obsedate de perfecțiune, mai fac un pas și angajează sau își construiesc propriile studiouri foley. Producătorii lui Star Wars Republic Commando, de exemplu, au apelat la Jana Vance, artist foley renumit, care a creat sunet, printre multe altele (nu, pe bune, de obicei asta este doar o expresie pe care o arunci, dar aici a trebuit să fac o selecție riguroasă când am ales exemplele; căutați numele pe IMDB, o să fiți surprinși de cât de prolifică este această doamnă), pentru Saving Private Ryan, Star Wars: Episode I, II și II, Toy Story 2, Minority Report, Iron Man și WALL-E. Pentru „pașii trandoshan-ilor, mi-au spus că doresc să fie grei și organici, șopârlești, dar în același timp poate și monstruoși. Așa că am ales să folosesc niște ananas", tăiat în două și lovit ritmic de un tocător de lemn, lucru care a oferit „textura și densitatea, greutatea și un pic din umezeala dorită". „În timp ce aud cererea, încep și mă gândesc la ce pot folosi, pentru că avem atât de multe lucruri. Este vechi, este nou, este hi-tech, scârțâie? După care mă duc la cutiile mele (un depozit întreg cu rafturi pline de sus până jos cu cutii pe care sunt scrise lucruri de genul: plușuri, metalice – mecanisme, metalice – bucătărie etc.), mă hotărăsc, scot ceva afară, apoi mă gândesc: OK, dar ce microfon folosim? Câteodată, microfoanele înregistrează diferit de felul în care auzim." Pui de monștri? Lovim niște scoici de câteva frunze de varză udă. Meseria asta sună demențial! Geonosian Elite Beam (o armă cu gheare)? Unghii false lovite de o cască de motociclist.

Iar asta este partea ușoară. Mai păcălești cum mai păcălești urechea când creierul îi spune, „monstru, nu știm cum sună, acceptăm", dar când vine vorba de lucruri simple, pentru care avem termen de comparație... Artiștii foley spun că mersul (unui om) este unul din cele mai grele lucruri de înregistrat, pentru că e foarte greu să-l faci să sune natural. Apropo, vreți să


În Grim Fandango, în momentul în care Manny recită poemul Lunii, câteva corzi sunt adăugate melodiei de fundal pentru a sublinia momentul.



Sunetele din Limbo sunt la fel de puternice ca imaginile.



Câteodată muzica devine gameplay.

știți care este standardul în industrie pentru mersul pe zăpadă? Apăsatul pe o cutie de carton plină cu fulgi de porumb. Acum că stau să mă gândesc bine, ar merge și una plină cu lapte praf, doar că sunetul ar fi unul mult mai subtil. Hm...

Alte sunete foarte importante sunt trilurile, clinchetele și blingurile, care au în multe jocuri același scop ca și lătrăturile: oferă informație. Înștiințează jucătorul că acțiunea a avut loc, că a găsit un secret, că a atins un alt nivel etc. Cum și pe acestea o să le auzim de „n" ori, ar fi bine ca și ele să fie melodioase, plăcute, naturale. Maeștrii acestor tipuri de sunete sunt cei de la Nintendo, care s-au încăpățânat să nu dea voci personajelor lor și au trebuit să suplinească acest minus prin milioane de efecte. Sunetul scos de cuferele găsite de Link este atât de frumos, încât cred că o să-l port cu mine toată viața. Și de fiecare dată când o să-l aud, o să-mi facă ziua mai bună.

Multe alte sunete sunt doar ambientale, ca trilul unei păsări, vuietul unui râu, un scârțâit al unei porți. Pare că e mai ușor să lucrezi cu ele, dar... Producătorii lui Halo 3 au creat câteva algoritme de randomizare destul de complexe pentru acest tip de sunete, pentru că au realizat că oamenii găsesc rapid tipare în ce aud, tipare care devin repede enervante sau reduc din imersiune. Nu vrei, de exemplu, în niciun caz ca strigătele unei bufnițe să apară la intervale egale de timp, dar nici prea aproape unul de altul. Apoi, vântul e bine să mai și varieze ca intensitate, sau locație, dar și să se oprească din când în când.



Vorbește, femeie!

(Subtitlu deștept lipsă.) Muzică

Nu o să mă apuc să vă vorbesc despre coloanele sonore de geniu ale jocurilor din ultima perioadă, alții au făcut-o cu mult mai multă pricepere decât aș face-o eu vreodată (vedeți Aidan, februarie '13), ci despre cele „câteva" procedee prin care producătorii au reușit să transforme și să se folosească de muzică pentru a îmbunătăți experiența de joc. Imediat ce tehnologia a permis, programatorii au început să adauge fundal muzical jocurilor lor. Au observat însă imediat că, la fel ca și cu toate celelalte sunete ritmice, o singură melodie devine repede enervantă. Cum spațiul a fost dintotdeauna o problemă, au realizat că mai bine creează procedee care să modifice melodiile alese, decât să încerce să adauge mai multe. Unul din artificiile cel mai des folosite a fost modificarea tempoului, melodiile devenind mai rapide odată cu dificultatea. Apoi au început să se joace cu înălțimea și durata notelor. Cu volumul. Să îndepărteze sau să înlocuiască note sau instrumente. Să randomizeze porțiuni din melodie.

Toate aceste procedee sunt folosite și astăzi, dar



Câteodată gameplay-ul creează muzică.

REFERINȚE

În caz că ce am scris v-a trezit interesul... sursele principale de informație și inspirație au fost: Specialul, Why Video Game Characters Say Such Ridiculous Things, Kotaku, inclusiv trimiterile și comentariile. Cartea, Game Sound, scrisă de Karen Collins. Wikipedia (nu putea lipsi, o constantă universală), dar mai ales referințele din josul paginilor și YouTube, unde puteți găsi câteva filmulețe geniale cu artiști foley.

scopurile sunt un pic diferite. Nintendo este una dintre companiile obsedate de muzică și experimentează constant în jocurile lor din seria Zelda. Cu melodii care cântă în ritmul loviturilor tale, dar se alipesc în același timp perfect și temelor de fundal, cu altele care cresc în înălțime cu cât ești mai aproape de a dovedi un inamic puternic. Cu tobe inserate în mijlocul cântecelor care te anunță că trebuie să te pregătești de luptă. Cu tempo mai lent sau mai rapid care te învață care e ritmul corect al acțiunilor tale. Cu bucăți întregi de melodie care se intercalează și mixează între ele, încercând să copieze modul tău de joc. Dacă încerci un zbor (cu pasărea) sau un galop, doar pentru agrement, melodia va deveni melancolică sau liniștitoare. Dacă intri într-o cavernă și cauți comori, va trece imperceptibil la un pasaj mai misterios. Dacă pleci să-ți faci un sandvici, te poate surprinde cu liniștea așternută. Toate aceste mecanisme au darul de a crea tensiune, atmosferă și chiar de a atrage atenția jucătorului asupra evenimentelor iminente sau în plină desfășurare.

Pentru producătorii de adventure clasic lupta este una mai grea, pentru că jucătorii pot fi blocați în același loc cu orele. Muzica „trebuie" să fie una fără un ritm perceptibil, dar în același timp să-și păstreze frumusețea. Ușor de zis, greu de făcut. În Grim Fandango, producătorii au făcut eforturi deosebite pentru a integra natural muzica în gameplay, în timp ce în Myst, muzica repetă anumite porțiuni cu instrumente diferite și se întrepătrunde cu mediul înconjurător, devenind una ambientală, relaxantă.

Maeştrii dirijori

Privesc acum la tabloul mare și realizez că cei care trebuie să pună toate aceste sunete și efecte la un loc sunt niște genii. Lăsând la o parte munca sisifică prin care toate sunetele sunt asignate, toate comutatoarele și algoritmii sunt creați, implementați și testați, miliarde de mixaje sunt ascultate și echilibrate, acești oameni mai trebuie să țină cont și de lucruri mai puțin evidente. De exemplu, să încep cu unul simplu: să nu existe niciodată NPC-uri care folosesc aceeași voce în același cadru. Mai creează un algoritm! Să supervizeze spațialitatea, ocluziile, obstrucțiile, efectul Doppler, HRTF-ul (Head-related transfer function). Să țină cont de posibilitățile hardware, cel mai mic numitor comun, scalare. Stereo, Dolby, Surround. Să aibă grijă ca toate aceste sunete la un loc să nu creeze cacofonii. Dialog, efecte de sunet, ambient, muzică, toate ocupă același spațiu și e foarte important cui îi dai prioritate. De exemplu, dacă în mijlocul unei bătălii comandantul strigă un ordin, vocea lui trebuie adusă în prim-plan, astfel încât să poți să-l înțelegi, chiar dacă bomba cade la doi metri de tine. Iar acest mixaj, diferit de filme, trebuie automatizat și trebuie să apară în joc în timp (și spațiu) real. Pe de altă parte, se poate întâmpla și invers. Să stai la taclale cu un NPC, iar în depărtare să se audă o împușcătură importantă pentru storyline. Editori de sunet, programatori, mixologi, regizori... sunt penibil, nici nu le știu exact numele calificărilor, mă închin! ▶ **ncv**



Comentariu sportiv... nici nu vreau să mă gândesc...



Bastion, un joc în care naratorul creează dinamic povestea odată cu acțiunile tale.

SPIN TIRES

GEN SIMULATOR OFF-ROAD **PRODUCĂTOR** OOVEE GAME STUDIOS **LANSARE** TBA **ON-LINE** OOVEE.CO.UK **PLATFORME** PC

Deși nu mă pot disculpa la nesfârșit în introducerea fiecărui articol pentru ignoranța mea aproape letargică, despre Oovee Game Studios nu am auzit mare lucru până în prezent. Oovee, un studio britanic minuscul, și-a făcut simțită capacitatea creativă sub nivelul radarelor, exclusiv prin intermediul unor pachete de conținut suplimentar destinate simulatorului de transport pe cale ferată RailWorks: Train Simulator. Cu toate acestea, tânăra echipă se laudă cu experiența acumulată începând cu 2008 și un bagaj de cunoștințe avansate în domeniul simulării – cunoștințe pe care au hotărât să le demonstreze bazându-se pe vertebrele propriei coloane abia acum. Noul lor proiect dezvoltat in-house se numește SpinTires și pornește aruncând cu noroi din crestele cauciucurilor pe drumul lung al crowdfunding-ului. Rezumat în cuvinte puține, SpinTires este un simulator off-road promițător, mulțumită inovațiilor tehnice și selecției inedite de vehicule. Așadar, mostra de joc oferită spre download la adresa http://www.oovee.co.uk merită pusă sub lupa unui hands-on, în speranța că proiectul celor de la Oovee reușește să-și atingă ținta de 40.000£.



Noroiul adânc este dificil de traversat chiar și cu un MAZ.

Motorină și noroi

Tech demo-ul prezentat de Oovee Game Studios se limitează la mecanicile de bază din spatele jocului într-o formă tehnică pur funcțională, aparent complet lipsită de orice trăsătură ludică. Fiindcă vorbim totuși despre o versiune pre-alpha, majoritatea elementelor constitutive vor trece prin nenumărate retușuri – sau chiar schimbări totale – până când vor vedea lumina zilei într-o formă definitivată. În orice caz, chiar și acum, în compoziția sa cea mai diluată, SpinTires are valoarea unui joc captivant. Cum, veți întreba, din moment ce experiența se limitează la o plimbare prin noroi cu un camion utilitar mai poluant decât întreaga industrie sovietică? Ei bine, tocmai condusul unui MAZ 535 pe un teren accidentat și înșelător este răspunsul acestei dileme. Vedeți voi, printre noi există un grup restrâns de oameni pentru care o baie în mocirlă la volanul unor mijloace de transport specializate reprezintă cea mai intensă ispită imaginabilă. Tipii și tipesele cu înclinații vehicular-porcine își spun „iubitori de off-road", denumire care le face prea puțină dreptate. Pasiunea pentru condusul extrem, pentru înfruntarea dintre om și natură, intermediată de un 4X4 ori un 6X6 (nu vă faceți griji, cifrele încă mai pot crește), este una dintre cele mai sălbatice experiențe motorizate, fie că vorbim despre nivelul pro sau cel de amator – iar transpunerea acesteia într-un joc, fără niciun compromis, este incontestabil o muncă titanică. Dacă un simulator auto avansat recreează în detaliu comportamentul mașinii pe un circuit care nu își schimbă suprafața și forma după fiecare tur, un simulator off-road trebuie să țină cont nu doar de fizica vehiculului, ci și de compoziția solului traversat, de duritatea și densitatea suprafețelor aflate în permanentă schimbare. Or, din acest punct de vedere, SpinTires este un exemplu concret al principiului „mai puțin este mai mult". Așa cum se prezintă acum, jocul poate rula fără probleme pe configurația unui smartphone de generație curentă, păstrând o calitate și o acuratețe grafică decente – ironic, nu? Sigur că nu putem vorbi despre un engine next-gen (VeeEngine a fost construit de la 0 numai pentru SpinTires), dar lumea virtuală din tech-demo-ul prezentat de Oovee arată mai bine decât era de așteptat. Fizica imensului MAZ 535, camion utilitar cu tracțiune integrală 8X8, se apropie fără probleme de particularitățile comportamentului real al unui asemenea mastodont pe o suprafață fluidă, instabilă și vâscoasă. Pentru moment, demo-ul permite o plimbare intensă printr-o pădure de munte, simulând funcțiile de bază ale transmisiei și controlului. La fel ca în arhi-necunoscutul MotorM4X, un joc off-road bunicel produs de City Interactive și mai puțin băgat în seamă decât arhiva de pe DVD-ul LEVEL, SpinTires oferă opțiuni avansate de configurare a sistemului de transmisie, prin posibilitatea blocării diferențialului sau a cuplării/decuplării tracțiunii



Ciclul noapte-zi poate fi accelerat folosind indicatorul de timp din HUD.



Fier, motorină și natură. O imagine specială.





Motorul VeeEngine se descurcă de minune când vine vorba de fizica fluidelor.



O urcare dificilă.

Vizitați http://www.kickstarter.com/projects/358753914/spintires-the-ultimate-off-road-challenge pentru a susține, probabil, singurul simulator de off-roading cu potențial de cult game. SpinTires este un joc dedicat nu doar iubitorilor de simulatoare, ci și comunității de modderi, câteva variante modificate ale tech demo-ului circulând libere pe Internet, imediat ce versiunea de test a fost făcută publică. Jucați-vă puțin cu ele prin noroi și îndrăgostiți-vă de răgetul motoarelor diesel. Chiar dacă nu am conceput acest hands-on ca pe un preview extins (lucru evident din lungimea și caracterul oarecum vag al articolului), schița inițială conținea un interviu cu Zane Saxton, Company Director la Oovee Game Studios. Din nefericire, în ciuda insistențelor repetate, Zane nu a putut fi contactat – fie e prins în cine știe ce activitate corporatistă obscură, fie corvoada producerii și finanțării unui joc îi acaparează tot timpul, lucru de înțeles. Oricum, SpinTires merită susținerea voastră financiară și două degete încrucișate. Eu unul sper să am plăcerea unui review în viitorul apropiat.

Mai jos găsiți un set de link-uri către două modificări fan made: **www.ulozto.net/x555eTK/truck-5-0-rar** – Adaugă cinci camioane noi.

www.ulozto.net/xErYgKb/spintires-map-pack-by-zidon-rar – Șase hărți suplimentare.

integrale. Motorul diesel de pe MAZ are un cuplu fenomenal, resimțit din plin atunci când roțile sunt afundate cu totul în noroi, iar diferențialul blocat trimite nemijlocit toată puterea de care dispune spre cele opt roți imense – tehnicitate pe care o voi „diseca" puțin mai târziu. Am găsit practică utilizarea tastaturii în tandem cu mouse-ul, căci perspectiva liberă (aka free look mode) este necesară atunci când escaladezi o pantă și vrei să te asiguri că partea din față păstrează contactul cu solul. SpinTires are un ritm lent, cerebral. Cu fiecare minut petrecut alături de tech demo, traversarea terenului accidentat începea să-mi pară tot mai mult un scop precis, un obiectiv în sine – sub o formă sau alta, îmi generam propriul gameplay. Nu multe alte jocuri pot scoate untul din omul aflat în fața monitorului atât de ușor, fără eforturi considerabile; semn bun pentru ambițiosul proiect Oovee.

Date și dificultăți tehnice

Gameplay-ul din SpinTires rămâne încă un subiect discutabil. În mod evident, jocul nu este un arcade racer, dar nici nu întrunește toate calitățile unui simulator din categoria hardcore per se – mai degrabă, senzația receptată m-a dus cu gândul la 18 Wheels of Steel. Rămâne de văzut cum intenționează cei de la Oovee să facă din off-roading o activitate plăcută și pentru cei mai puțin pasionați de subiect. Lista de vehicule propusă e absolut delicioasă, chiar dacă nu vom avea posibilitatea delectării cu interiorul unui MAZ sau al unui KRAZ rusesc pentru mai puțin de 80.000£ – o sumă nițel cam picantă numai pentru cockpit view și VS multiplayer. În stadiul actual, producătorii au schițat prototipul unei campanii single și un sistem de upgrade al camionului, condiționat de eficiența jucătorului în a duce la capăt obiectivele misiunilor. „Acțiunea" se desfășoară într-un mediu deschis, una din posibilele sarcini prezentate pe Kickstarter fiind transportarea de bușteni proaspăt tăiați către zona de procesare, jucătorul trebuind să navigheze pe terenul accidentat folosindu-se de instrumente reale; economisirea combustibilului, condiția în care sunt livrate bunurile și timpul redus însemnând automat mai multe puncte de skill primite drept recompensă. Ideea sună interesant în teorie și aș putea spune că simt o notă de entuziasm, grație micilor detalii cu ajutorul cărora SpinTires îți fură ochii. Fizica anvelopelor și a tracțiunii, de exemplu, merită amintită într-un cadru separat. În primul rând, presiunea redusă necesară deplasării prin noroiul adânc transformă cauciucurile în gume cu aderență ridicată, ușor deformabile, însă camionul devine instabil și răspunde fără precizie comenzilor bruște. De asemenea, motorul VeeEngine simulează independent comportamentul roților, pentru un efect crescut de realism. Chiar și așa, unele situații dificile – cum ar fi traversarea unui râu adânc, străbătut de curenți puternici – necesită resetarea camionului înapoi la zona de start, în cazul unor greșeli iremediabile pe traseu. Deblocarea diferențialului ajută numai pe sol uscat, trimițând mai multă putere spre roțile din exteriorul virajului și reducând viteza de rotație a celor din interior. În acest fel, puntea nu mai este aruncată în manevrele strânse. Pe de altă parte, blocarea diferențialului asigură un raport egal de cuplu pentru toate cele opt roți, oferind suficientă putere într-o împotmolire neprevăzută ori la urcarea unei pante abrupte. Astfel de amănunte tehnice pot îndepărta adepții genului arcade pur-sânge, dar SpinTires este un joc dedicat tuturor celor îndrăgostiți de fumul negru suflat cu furie prin eșapamentul unui motor diesel bătrân, de contrastul dintre un camion sovietic gigantic și vegetația montană frumos reprodusă vizual și, mai ales, de off-roading-ul extrem, murdar, noroios, necruțător. ▶ **Aidan**





Urme adânci în albia secată a râului din tech demo.

METRO LAST LIGHT™

Ultimul stinge lumina





Welcome home!



CSI - Metro

Dimineţile de week-end în care peste lume pun stăpânire îngheţul ori ploaia rece mă găsesc purtat adesea la plimbare de mâna invizibilă a timpului, care pare să se oprească în loc. Merg printr-un oraş aproape pustiu, în care-mi ţine de urât, când şi când, şuieratul vântului, în timp ce dă piept cu zgomot clădirilor. Atunci, deşi ar trebui să mă apese vreo singurătate (căci sunt mai multe feluri), mă simt mai degrabă uşurat de încremenirea absolută, care mă pune la o distanţă sigură de forfota gratuită şi agasantă a gloatelor ieşite la plimbare sau care se grăbesc să-şi împlinească anosta buclă zilnică. Atunci, pot contempla în voie îmbinarea mai multor secole de civilizaţie cu natura, în al cărei sân ne-am făcut cuiburi cu lăcomie, asemenea unor copii nerecunoscători. Trec pe lângă casa unui architect de epocă, în paragină, care ameninţă să cadă în orice clipă, năpădită de buruieni şi muşchi, ca o ironie, în timp ce la orizont prinde contur un parc industrial abandonat taman în mijlocul oraşului, pe care tinerii arbuşti lucrează de zor să-l descompună. Desigur, acesta din urmă se prezintă flancat strategic de case rezidenţiale născute de expansiunea urbei, printre care se ridică ici şi colo clădiri mohorâte de birouri, mici ecouri ale sediilor de bănci şi blocurilor de zece etaje, care se apleacă scrâşnind în bătaia vântului, parcă îngrijorate că timpul îşi va aminti să treacă şi peste ele.



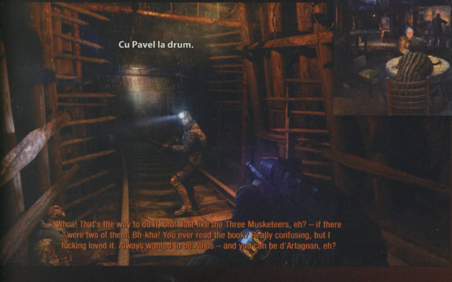
Stalker, eat your heart out!

Este o boală, cred, să te laşi sedus de peisajele dezechilibrate est-europene, p(r)ost comuniste, ajunse kitsch, pe care până şi locuitorii par să le conserve cu sfinţenie, în taină, prin omisiune (şi furt, şopteşte Ciolan din negura Steam Chat-ului) – nişte adevărate cleptorame, în lumina celor mai recente precizări. Mai renovăm sau restaurăm aici, mai demolăm dincolo, ne mai facem că nu vedem, doar pentru plăcerea vinovată de a păstra o doză de familiar. Trecem pe lângă ele, ne gândim, ne mai deprimăm, glumim, dar nimic nu risipeşte cu adevărat bucuria revederii, ca şi când, prin intermediul lor, am arunca ancore în timp. Să mai spună cineva că suntem fără de identitate şi lipsiţi de ritual! Şi nu, nu bat a reproş, ci tocmai pentru a sublinia înclinaţia contemplativ-melancolică a mentalului colectiv de pe meleagurile acestea – un sentiment familiar atât aici, în România, cât şi peste hotarele noastre imediate. O călătorie prin Bulgaria sau Ucraina e grăitoare în acest sens.

Vedeţi voi, spre deosebire de popoare mai sangvinice şi mâncătoare de wurst, nu prea ne pricepem (sau pur şi simplu nu ne iese) şi nici nu ne vine firesc să ştergem pagini de istorie dintr-o bucată, să reclădim oraşe cu autostrăzi suspendate pe locul celor vechi şi să mânărim rapid nişte pagini de dicţionar, pentru ca apoi să ne trâmbiţăm pe bătrânul continent renaşterea antropologică. S-a încercat şi uite că n-a ţinut. Nu, aici schimbarea vine treptat, chinuitor de lent, precum picătura chinezească, iar noi practicăm (conştient sau nu) ştiinţa uitării cu moderaţia inerentă unei conştiinţe cu un respect viu pentru continuitate. Cu excepţia cazurilor



Relaxare şi meditaţie bahică.



Cu Pavel la drum.

în care amnezia subită ne aduce vreun câştig imediat. Cine ar fi în măsură să trateze mai bine trecuturi şi viitoruri alternative decât cei cu spirit slav? În scris, în filme şi, mai nou, în jocuri, domeniu în care ucrainenii de la GSC Gameworld ne-au dat de-a dreptul pe spate (cu tot cu calculatoare) cu seria S.T.A.L.K.E.R., iar acum vreo trei ani, cei de la 4A ne-au torturat retina şi mai ales plăcile video cu Metro 2033. Drept pentru care mă simt dator să vă informez că „Atenţie, se închid uşile!" Cei care au urcat mai târziu să ferească linia narativă, căci spoilerele


M-au spart cu efectele.

gur, ci alături de piersicoasa Anna, fiica lui Miller și totodată cea mai bună chioristă (lunetistă) de la D6. Un plan simplu, dar cu efecte complexe, care, bineînțeles, îl aruncă pe protagonist într-un nou șir de aventuri subterane și la suprafață, la fel de întortocheate și fascinante precum galeriile metroului.

Gara te așteaptă, suprapopulată

Cu mici excepții, metroul rusesc nu s-a schimbat radical de la prima iterație. În continuare, omenirea, forțată să supraviețuiască în galeriile subterane, se străduiește să chivernisească puținele resurse care o despart de neființă. Clasica ocupație de creștere a ciupercilor, respectiv a porcilor cu ciuperci, rămâne de bază, dar i se adaugă meserii năstrușnice precum pescuitul și trierea capturii cu contorul Geiger sau prinsul de creveți (delicios, veți vedea). Pe lângă ocupațiile medicale, marțiale și de infrastructură (reparat și confecționat arme și muniții, obiecte utile și țoale), aparent cele mai vechi profesiuni din lume au supraviețuit cu brio, alături de nevoia de spectacol, așadar, așteptați-vă la câteva surprize interesante, hazlii și plăcute. Stațiile sunt ocupate fie de neutrii relativ pașnici, de vânători, fie de cele mai importante facțiuni declarate, adică de Hansa (o trimitere la partea novgorodiană a Ligii Hanseatice), de neocomuniști și de neonaziștii celui de-al patrulea reich – iar Polis rămâne cea mai mare, importantă și cosmopolită oprire. Cum vânătorii ocupă niște poziții strategice interesante (D6), iar facțiunile mai radicale doresc să-și impună fiecare ideologia, mai mult prin luptă decât prin discurs pașnic, situația e cât se poate de agitată. Adăugați tâlhari, monștri, pericole mai mult sau mai puțin radioactive, precum și misterioasa nouă lume de la suprafață și pândesc în colțurile întunecate ale articolului. Urmează stația Lumina Cea De Pe Urmă, cu peronul după obligatoriul intertitlu.

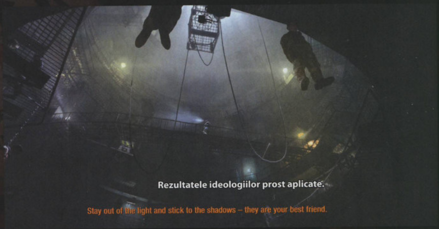

Brigada Diverse în alertă.


Ospitalitatea e un lux în Metro.

Tunelul de la capătul tunelului

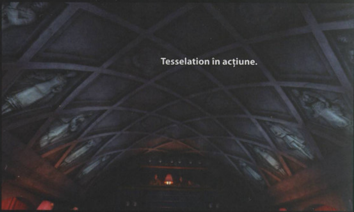
În caz că vă așteptați ca Last Light să fie vreun subtitlu hipsteresc pentru transpunerea lui Metro 2034 în lumea viselor interactive, veți fi dezamăgiți. Romanul cu pricina nu se găsește nici acum în limba engleză, exceptând câteva traduceri stângace, neoficiale (nu că cea oficială a lui 2033 ar fi fost prea grozavă), cu atât mai puțin acum trei-patru ani, când demara proiectul de față. Drept urmare, 4A Games au preferat continuare ad libitum peste predecesor, cu aportul autorului, Dmitry Glukhovsky. Finalul cărții Metro 2033 și totodată unul dintre finalurile jocului omonim îl găsea pe protagonist, Artyom, întorcându-se acasă cu inima grea, conștiința încărcată și o focoasă nucleară în minus. Zile de austeritate post-apocaliptică firească, nopți de coșmar – asta pățești când razi cuibul celor întunecați (Dark Ones). La o adică, ajunseseră să fie considerați cea mai mare amenințare din pricina puterilor telepatice prin care-i făceau pe oameni s-o ia puțintel pe arătură (atât cât se poate într-o rețea subterană de metrou), sinucigându-se și măcelărindu-se reciproc. Opinia generală s-a dovedit greu de contestat, însă relația specială a lui Artyom cu The Dark Ones i-a revelat tardiv că nu erau altceva decât încercări eșuate de comunicare – în timp ce racheta plutea nestingherită către fosta fostă grădină botanică fluierând God Save The Tsar. Astfel, istoria, încă răbdătoare, i-a revelat omului, din nou, că nu foametea, nici radiațiile, bolile, mutațiile, monștrii sau clima ostilă nu-i sunt cei mai mari dușmani, ci el însuși este regizorul propriilor drame și catastrofe. După un lung șir de aventuri, eroul, mânat de frică (poate nu atât frica lui, cât cea colectivă), n-a făcut altceva decât să repete greșeala semenilor lui, reiterând, la o scară mai mică, dezastrul care-i adusese pe supraviețuitori să trăiască sfârșitul lumii, în rețeaua subterană a metroului moscovit.

O cruce pe care a trebuit s-o poarte zi după zi, până când o voce familiară, Khan, îl trezește din coșmar, vestindu-i că a fost văzut un Dark One care a supraviețuit, aparent, masacrului. Misticul Khan consideră că singura speranță a omenirii este salvarea creaturii, în timp ce Miller, liderul protectorilor metroului cantonați la stația D6, ar prefera să-l vadă mort, din aceeași veche teamă. În consecință, din pricina afinității sale telepatice cu misterioasa rasă și mai ales a imunității față de atacurile ei psionice, Artyom este trimis să-i dea de urmă. Nu sin-


Rezultatele ideologiilor prost aplicate.

Stay out of the light and stick to the shadows – they are your best friend.





Tesselation în acțiune.

lămuriți-vă că avem de-a face cu o lume de joc vie, interesantă și complexă, care, mai ales prin deciziile rasei umane, își caută un nou sfârșit sau, poate, cu noroc, un nou început.

În ciuda bugetului minuscul și a echipei restrânse, cei de la 4A n-au precupețit niciun efort în a reda efervescent această lume, iar comunitățile sunt mai mari, mai animate și mai complexe decât în 2033. Te poți opri la fiecare pas să admiri forfota mocnită a oazelor locuite, să observi cetățenii metroului văzându-și de rutina zilnică, să asculți povești și conversații, adesea deloc banale, ba chiar să interacționezi cu toate acestea. Într-o măsură limitată, ce-i drept. Atenția pentru detalii este de-a dreptul zdrobitoare, atât din punct de vedere artistic și al designului, cât și tehnic vorbind. Micile detalii – precum masca de gaze care se murdărește și trebuie ștearsă manual, la apăsarea unui buton, insectele care zboară alandala pe lângă neoane sau îndrăznesc chiar să ți se așeze pe față în zonele cu umezeală excesivă, pânzele de păianjen care-ți îngreunează mișcarea și pot fi incendiate cu bricheta din dotare – dau un plus imens la capitolul atmosferă. Modelarea, texturile, iluminarea de excepție (cea mai bună pe care am văzut-o vreodată, cred) și efectele speciale se reunesc într-un spectacol dificil, dacă nu imposibil de contestat, care te face să-ți lași balele pe tastatură chiar și în cele mai nepotrivite momente, în care ar trebui să te afli pe fugă sau ciomăgind oponenții. Aspectul audio, comparativ mai simplu și mai puțin impresionant, reușește totuși să țină pasul cu brio, cu mici sclipiri geniale ici și colo. Unele sunete, ambiente și melodii încă mă bântuie și completează perfect momentele de explorare, luptele, dar și pasajele metafizice, ca să zic așa. Totul este bine legat de o poveste surprinzător de convingătoare și destul de lipsită de stereotipuri, dar și de niște dialoguri scrise în general cu meșteșug. Singura tulburare mai evidentă apare la capitolul voci, cu puternice oscilații între excepțional și anost. Monologul lui Artyom sună convingător, chiar apăsător, Khan și Anna fac roluri de zile mari, un anumit Pavel are o partitură fantastică, în timp ce aportul altor personaje e mai degrabă jalnic. Last Light sună mult mai convingător pe rusă decât pe engleză, însă, pentru a beneficia de asta, cei mai mulți dintre noi vor trebui să pornească subtitrările pe engleză, ca apoi să constate că numeroase secvențe interesante de banter nu sunt titrate defel (sau apar mici probleme tehnice și titrarea nu se declanșează). Or, explorarea lumii și cunoașterea ei fac parte integrantă din gameplay, ba sunt chiar esențiale (despre asta, mai târziu), așadar, cei care doresc să exploateze jocul pe deplin sunt siliți să se mulțumească cu engleza infuzată cu accente rusești, evident, ușor penibilă și nelalocul ei uneori.



Artyom ridică miza.

Drumul spre lumină scârțâie pe șină

În ciuda efortului imens de a crea o lume profundă și credibilă, Metro: Last Light rămâne proiectat ca o experiență tunelară, mai mult la figurat. Zic mai mult la figurat fiindcă, de data asta, vei petrece mult mai mult timp la suprafață sau prin arene închise și rute alternative. O bună parte din joc, ți se arată și ți se spune exact ce să faci, ești dus de mână, apucat de beregată, târât de picior, respectiv aruncat în gol. Uneori, asta merge la țanc (și trebuie să spun că secvențele scriptate sunt, ce-i drept, realizate cu mult fler și simplitate, în general de mare efect), însă mai pică și pe contratimp cu atmosfera și propriile dorințe de explorare liberă. Efectul are loc și în frecventele pasaje în care Artyom e însoțit și se bucură de un soi de semi-libertate. Pe de o parte, NPC-ul urlă după tine că e grabă mare, stricându-ți dispoziția de explorare într-o oarecare măsură, pe de altă parte, ai cam vrea să răscolești cotloanele întunecate ale zonei prin care treci. Și dacă asculți de NPC-uri, s-ar putea să ratezi unele detalii și secrete absolut savuroase. Plimbăricile prin așezări, condimentate cu dialoguri și evenimente interesante – în care însă nu prea poți interveni, deși ideea e cât se poate de tentantă și cumpărăturile (muniția militară rămâne moneda principală de schimb) sunt



Ca-n Vestul Sălbatic.


De data asta, o căutăm cu lumânarea.



alternate cu secvențe în care explorezi de unul singur, cu lupte intense împotriva oamenilor sau bestiilor, curse nebune contra timp și mici pseudo-puzzle-uri de orientare. O atenție deosebită însă au primit-o porțiunile de furișat și ambuscadele.

După cum te-ajută ținta și muniția, poți să măcelărești adversarii umani precum un Rambo, să pui la cale cu atenție ambuscade devastatoare sau pur și simplu să te furișezi pe lângă ei, folosindu-te de umbre, rute alternative și mijloace de ucis silențioase sau, și mai bine, tradiționalul pumn în gură care-i trimite la culcare și-ți păstrează conștiința nepătată. În acest sens, Artyom s-a făcut cu un ceas reproiectat, multifuncțional, vizibil aproape în permanență. După inspirația seriei Thief, pe ceas apare un LED care, odată aprins, îți trădează vizibilitatea. Astfel, poți naviga prin niveluri ca un veritabil ninja, folosindu-te de acest mic ajutor și de regulile de bun simț ale furișatului: stai pe vine, mergi prin umbre, cât mai aproape de pereți și nu te apropia excesiv de inamici din față. Deși navigarea silențioasă a unor segmente se dovedește o problemă de răbdare, iar eliminarea non-letală a NPC-urilor devine o formalitate, există și destule porțiuni unde trebuie să-ți alegi cu grijă terenul de luptă, pentru ca victimele pumnilor tăi de oțel să nu fie remarcate de camarazii lor. Conversațiile gărzilor, care însuflețesc adesea porțiunile de stealth, sunt în general interesante, numai că, dacă ești pus pe treabă, se dovedește că trebuie să le aștepți finalul, moment în care adversarii o iau din loc și se plasează în poziții mult mai convenabile pentru tine. Dacă oprești curentul, cel mai adesea va veni cineva să remedieze problema – de regulă singur, dându-ți ocazia perfectă pentru a-l anihila sau pentru a-ți croi drum pur și simplu mai departe. Cât despre ceilalți, cel mai frecvent se vor mulțumi să-și


Încărcând un mecanism de deblocare.

aprindă frontalele și să-și vadă de treabă. Mai sufli într-o lampă sau lumânare, verși oala de ciorbă pe foc pentru a-l stinge (un spectacol vizual aparte), mai ademenești gărzile în colțuri obscure ciupind coarda vreunei cobze și cumva-cumva tot răzbați. Ba chiar cred că mi-am bătut recordul personal la desfiletat și înșurubat becuri, după ce un NPC aliat m-a încurajat, spunând că nu-i chiar așa fierbinte și oricum porți mănuși.

Pe cât de frustrante puteau deveni astfel de încercări de tupilare în primul joc, pe atât de savuroase și pline de opțiuni sunt porțiunile de stealth aici. Singurele obiecții solide în legătură cu acest aspect pe care le arunc în fața Metroului sunt AI-ul, destul de variabil și, zic eu, subdezvoltat, alături de partea sonoră, mult mai puțin elaborată decât ar fi de dorit. Atâta vreme cât nu alergi de nebun pe traverse metalice, ești în siguranță. NPC-urile nu se întreabă unde le-au dispărut camarazii și nici nu persistă în tentativele de a remedia „defecțiunile tehnice" provocate de Artyom. Nu aprind lumina la loc, nu explorează mai temeinic zona siguranțelor după ce un camarad s-a făcut dispărut și uneori e perfect posibil să alergi direct în fața unui NPC pentru a-i da somn, fără ca acesta să aibă vreo reacție utilă în acest timp. Dacă tot au împrumutat de la clasici, puteau să meargă până la capăt, dându-ți posibilitatea să tărăști și să ascunzi NPC-urile moarte sau inconștiente și implementând un comportament mai divers și complex. Chiar în aceste condiții, merită să te furișezi și este extrem de satisfăcător, mai ales că numai astfel poți trage cu urechea la niște conversații extrem de interesante. Unele sunt pur și simplu pentru culoarea locală, altele dau indicii importante, însă unele aparte sunt cele care îți confirmă că ai făcut bine să eviți vărsarea de sânge, sau dimpotrivă, te frustrează la maximum și te fac dornic să te răzbuni pe nenorociții în mijlocul cărora te-ai strecurat.


După cum puteți vedea, tratamentul anticelulitic lansat în subteran s-a dovedit un lamentabil eșec.


Mostră de măiestrie tehnico-artistică în arta iluminării.


Heil şi la mai mare!


Evadare spectaculoasă.


Piei, drace!



Dus cu pluta.



Dansând cu plumbii

Ştiu, abordarea mea de până acum s-ar putea să fie surprinzătoare şi oarecum în contradicţie cu reclama jocului. În fond, vă aşteptaţi la un shooter la persoana întâi şi n-am zis mai nimic despre conflictele armate. Ei bine, Metro Last Light abundă şi în aşa ceva, desigur, în funcţie de cum abordezi şi segmentele care îţi dau de ales. Totuşi, nu vorbim de shooter-ul sadea, în care îngropi în plumb interminabile armate inamice, iar segmentele în care conflictul deschis e singura opţiune sunt bine înfiletate în ansamblul narativ şi succesiunea de faţete ale jocului. Arsenalul rămâne în linii mari similar cu cel din predecesor, constând în replici destul de fidele după arme deja existente, de la revolvere şi puşti de vânătoare la eternul kalaş. Fiecare tip de armă se simte aparte şi are o viabilitate destul de uşor de dedus în context. Alături de ele, nu lipsesc nici arme personalizate, mai rare, precum un shotgun cu patru ţevi, excesiv de eficient sau cele fabricate în pântecul metroului, de-a dreptul devastatoare, care funcţionează cu aer comprimat. Acestea din urmă vin cu pompe care-ţi permit să le încarci la putere maximă, însă nu te poţi plimba întotdeauna cu ele supraîncărcate, fiindcă presiunea scade în timp. Asta cel puţin până le instalezi o supapă care-ţi permite şi asta. Da, armelor le poţi aplica o serie de îmbunătăţiri, iar opţiunile variază în funcţie de specificul uneltei. Poţi pune amortizoare pentru a reduce zgomotul şi lumina generate la apăsarea trăgaciului, stabilizatoare care fac ţinta mai precisă şi reduc reculul, o gamă variată de cătări, inclusiv lunete cu infraroşu, transformând un cătâr ordinar într-o adevărată sculă de ucis.

Desigur, ataşamentele costă bani grei (a se citi cartuşe militare), însă, din fericire, ajută faptul că pe unele le vei găsi direct îmbunătăţite, măcar parţial, pe câmpul de luptă. Arsenalul satisfăcător de bogat şi plăcut la utilizare (cu mici surprize, pe care nu vi le stric) este completat de cuţitele de aruncat pentru anihilări mute, dinamită, grenade incendiare şi chiar claymores, extrem de utile în numeroase situaţii. Spre deosebire de 2033, în Last Light ajungi să te simţi cu adevărat puternic, însă niciodată în deplină siguranţă. Resursele sunt mai abundente decât în predecesor, însă tot nu lasă loc de prea multe excese – lucru valabil mai ales pentru treptele superioare de dificultate. Odată alertaţi, inamicii descind asupră-ţi cu o ferocitate terifiantă, fie că e vorba de monstrulani sau de bipezi. Oamenii vin să te caute, te scot din cuib cu grenade şi adesea îşi coordonează interesant eforturile, însă sentimentul general este tot unul de inconsistenţă, pre-


La un pahar de vorbă.


Inventarul, ușor de priceput și folosit.



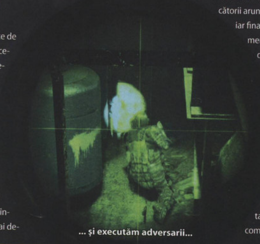
Kalash 2012. Adjudecat!

cum în cazul furișatului. Cu toate că sunt niște inamici de departe mai interesanți decât bestiile, bipezii se mai agață prin decor, aleargă uneori în cercuri anapoda fără să te vadă, iar comportamentul lor nu prea dă semne că ei ar ține cont de specificul armelor din dotare. Din fericire, odată ce se iscă iadul, nu prea ai timp să bagi de seamă multe astfel de hibe, iar provocarea este pe măsura dificultății alese. Pe lângă scenariile mai libere din fire, avem parte și de o doză de secvențe scriptate, în care tot ceea ce trebuie să faci este să supraviețuiești. Nu tocmai pe placul meu și în sprijinul atmosferei, dar bănuiesc că pereții tunelului virtual cereau un deznodământ controlat pe alocuri.


Night vision.

De gradul trei

Monștrii au și ei parte de momentele distincte pe scena jocului și vin într-o paletă satisfăcător de diversă. Clasicii nosalis nu lipsesc, alături de suratele lor mai mari și mai violente, însă se fac în continuare remarcați printr-o prostie de-a dreptul atroce. Principalele lor arme sunt atacurile rapide și numărul mare în care te încolțesc, ducând la lupte mai degrabă cantitative și plictisitoare. Nu de puține ori, precum în primul Metro, ai de înfruntat hoardele barbare până când vine un lift, se coboară vreun pod sau apare o barcă, în secvențe care au reușit să mă irite maxim. În lipsa alternativei inteligente, acolo, producătorii aruncă tot ce pot în tine, iar finalul fericit al evenimentului te găsește meditând la sensul vieții pe un morman de leșuri. Pe acestea le-am și trișat, în sensul că, odată ce am mirosit că producătorii nu s-au descotorosit de acest prost obicei, am păstrat deliberat în inventar mereu un efectiv complet de grenade incendiare. Manevra 1: selectezi grenadele incendiare și echipezi pușca de vânătoare. Manevra 2: găsești un colțișor confortabil aproape de punctul de ieșire. Manevra 3: aștepți să se apropie suficient amenințarea, după care te baricadezi cu foc. Rezultat: fiindcă sunt suficient de proaste, cele mai multe dintre lighioane vor fi consumate în incendiu, scutindu-te de prea multe emoții. Cele care ajung din când în când lângă tine pot fi îndepărtate rapid cu un baraj de alice, în plus, faptul că nu pot năvăli toate grămadă îți dă suficient timp să încarci. Se mai duce din foc într-un loc, mai arunci o grenadă. Și tot așa, până se termină monștrii sau ajunge liftul/barca/trenul/etc. și o poți șterge englezește. Nu tocmai distractiv, aș obiecta. Cheapass, cum s-ar zice.

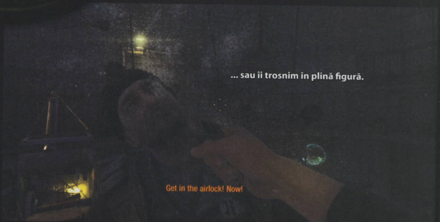

... și executăm adversarii...

Arahnidele se dovedesc în schimb adversari mai interesanți, mai ales în grupuri, din pricina toleranței extreme la plumb, compensată de fotofobie și condimentată de faptul că pasajele în care le întâlnești sunt adevărate hățișuri de pânze, care-ți reduc sever mobilitatea până le pârjolești. Aici intervine efectul Alan Wake. Trebuie să te asiguri că ai lanterna încărcată (dacă nu, o încarci cu dinamul din dotare) și că nu scapi bestiile din lumină, urmărindu-le cu ea până când dau cu cracii-n sus, ocazie perfectă pentru a le administra pedeapsa cuvenită cu maximă economie de muniție. Cum drăcoasele au obiceiul să atace în grupuri, totul se transformă într-un dans palpitant și înfiorător deopotrivă. Nu lipsesc nici amfibienii, susceptibili la grenade, deja clasicii demoni înaripați, numai buni pentru aruncătorul de săgeți botezat sugestiv Helsing și pușca cu lunetă sau un soi de greieri cu atacuri sonice, alături de o serie de întâlniri mai... speciale.

Da, avem și lupte cu boși, în niște secvențe destul

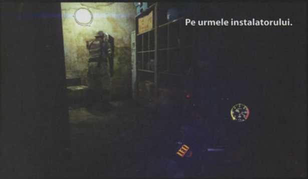


Stingem lumina...



... sau îi trosnim în plină figură.





Pe urmele instalatorului.



Radscorpion sau pe-aproape.

de confuze și puțin convingătoare, dacă mă-ntrebați. Un adevărat rege al mlaștinilor (Terente e mic copil prin comparație) te va face să țopăi disperat, căutând să-i pui capăt zilelor, într-o confruntare nu tocmai memorabilă. La fel, un alt boss, după ce cade printr-o podea din lemn, te așteaptă într-o arenă cât se poate de clasică. Acolo, dacă supraviețuiești destul și te ocupi de aghiotanții dânsului, constați că-l poți face să dărâme niscai piloni de susținere. Însă, în caz că te aștepți, firește, să-i cadă ceva în cap la un moment dat, aștepți degeaba. Trebuie ucis prin forță brută, iar stâlpii respectivi nu oferă decât niște momente în care poți îndesa muniție relativ liniștit în dânsul. Mai încolo, ditamai huiduma șarjează nebunește către tine – fiindcă asta știu boșii din Last Light, să șarjeze și mai multe nu – într-un scenariu destul de familiar, în care abia dacă ai timp să-i țintești părțile cu adevărat vulnerabile. Îi păcălești cu explozibili, mai exploatezi vreun glitch în comportamentul lor și cumva scapi cu viață. Slab, slab, foarte slab. Aici rămâne destul loc de îmbunătățire, deși, dacă stau să mă gândesc, cea mai mare îmbunătățire ar fi fost eliminarea lor din joc.

Per total, Last Light atinge cota maximă de calitate în secvențele stealth contra bipezi înarmați, în niveluri scufundate în beznă, când te strecori printre ruine și mecanisme, lovind din întuneric, iar puținele lumini existente îți oferă un spectacol într-adevăr de neuitat, care nu poate fi defel ilustrat în capturile de ecran, ci trebuie experimentat pe viu.

Conu' Metro și criza de identitate

Cu toate că, odată cu titlul anterior, Metro a găsit o nișă numai bună, iar amprenta lui aparte îl face recognoscibil de la o poștă, nu-mi pare totuși că și-a găsit încă identitatea. Pe de o parte, e o experiență tunelară, condusă, dar una care lasă loc de explorare și se dorește parcursă lent, cu răbdare și atenție la detalii. Secvențele de acțiune frenetică sunt bine alternate de momente de respiro, furișatul se poate transforma oricând într-o fugă nebună cu o haită de monștri pe urme, în timp ce plimbările lejere prin stații locuite, în căutarea poveștilor tuturor personajelor, contrastează bine cu expedițiile la suprafață, unde te găsești mereu contra timp, în limita filtrelor disponibile pentru masca de gaze și sub teroarea puternicelor creaturi care locuiesc vechea casă a moscoviților.

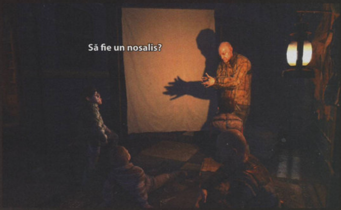
Deși momentele de plimbărică se împletesc mult mai bine, mai organic acum cu cele de tupilat, cu acțiunea frenetică ocazională și cu momentele scriptate, nu se poate spune despre niciunul individual că ar fi excelent; deși dozajul este aproape optim, cam toate elementele distincte se află în căutarea maturității. Totuși, tema centrală și prezentarea ei primează din punct de vedere calitativ, ajutate de grafica excepțională, și construiesc o atmosferă de neuitat. În schimb, până și în privința eroului central și a relației jucătorului cu acesta, producătorii nu s-au putut hotărî foarte clar asupra unei abordări anume. Pe de o parte, avem eroul tăcut, ale cărui gânduri pot fi culese din monologurile ce separă nivelurile, dar și dintr-o serie de foi de jurnal împrăștiate prin joc, pe care le putem culege și citi. Pe de altă parte, adesea, în timpul secvențelor scriptate, ni se atrage atenția asupra unor elemente menite să stârnească un răspuns puternic emoțional, cu răspunsul lăsat totuși la latitudinea noastră. Parcă nu se pot decide dacă jucătorul trebuie să-l creioneze pe Artyom sau Artyom trebuie să se insinueze în mintea jucătorului și să-l aducă în personaj. Astfel că deznodământul este unul deschis. Personal, aș fi adoptat modelul unei povești închise și l-aș fi pus pe Artyom să trăncănească de zor și cu celelalte personaje pe o construcție narativă cu un singur final bine precizat. Nu de alta, dar mi se pare că s-ar fi potrivit mai bine în ansamblul jocului. Asta e valabil atât pentru predecesor, 2033 (care oricum avea clar modelul de final în carte), cât și pentru Last Light, o construcție ceva mai liberă, dar în care din nou unul dintre finaluri mi s-a părut mult mai firesc, mai puțin forțat decât celălalt. Inconsistența devine adesea evidentă și la nivel de interacțiune cu mediul și cu celelalte personaje. Uneori, Last



Cam așa arată finalul unui moment scriptat în care ai avut de așteptat vreun lift.



Veneția subterană.



Să fie un nosalis?

Light se arată mai interactiv decât este de fapt, alteori, dimpotrivă, ocupat cu scripturile, pare să te ignore complet când încerci să spui și tu ceva, timid.

Într-adevăr, din nou, avem disponibile două finaluri distincte, care au loc în funcție de comportamentul tău și o serie de decizii din momente cheie, mai mult sau mai puțin evidente, grație unui sistem etic ascuns. Din păcate, ruperile de ritm au loc uneori în momente complet nepotrivite și pot provoca niște confuzii majore. Imediat după o luptă intensă (despre care nu poți fi sigur că s-a terminat) ai ocazia să întreprinzi o acțiune care afectează finalul jocului, însă acest lucru nu este prea evident. La fel, după ce jocul îți aruncă în cârcă adversari pe care nu ai de ales și trebuie să-i elimini, ți se servește un segment în care, din nou, decizia de a cruța viețile unui val de inamici puși pe hartă se poate dovedi hotărâtoare pentru deznodământ. E suficient să scapi o serie de conversații sau detalii din așezări (lucru deloc dificil), cu aceleași consecințe ce alterează finalul. Mai grav e că o bună parte din aceste acțiuni sunt complet contraintuitive. Sunt sigur că până și cei mai pioși paladini vor fi înfuriați de ușurința absurdă cu care poți pierde finalul bun, în ciuda adoptării unui comportament care conduce destul de clar spre acela. Pedigree-ul aparte al lui Last Light face însă și din această aparentă bâlbă un posibil punct forte, cu tălmăcirea de rigoare, după cum veți vedea.

Hard to be a good (sic!)

Nuanța interesantă care mi-a fost mai evidentă acum decât în cazul lui 2033 este că producătorii punctează prin acest sistem de moralitate ambiguu și adesea abscons cât de greu este, de fapt, să faci bine; nu este destul să iei deciziile bune în momente cheie, nici să eviți pe cât posibil vărsarea de sânge. E musai să te uiți bine la aproapele tău, să nu-i împuținezi avutul și-așa modest, să ai milă până și pentru bestiile etern supuse instinctului. Să ucizi cu milă și numai când trebuie, fără a trage niciun glonț în plus față de cât e necesar pentru a te apăra. Trebuie să joci cu o anumită stare de spirit, complet deschis la lumea jocului, dispus să cauți binele până și în cele mai întunecate colțuri ale firii personajelor care-ți vin în cale. O tentativă lăudabilă din partea echipei, însă nu reușită până la capăt și nici suficient de evidentă încât să sugereze mai clar la ce nivel profund îți poți intra în personaj.



Bătălia laserelor.

Gânduri la capăt de linie

Pentru mine, Last Light a fost o experiență cu mult mai captivantă decât Metro 2033. Producătorii au învățat lecții importante în timpul dezvoltării primului joc din serie, iar asta se vede din plin și aici. Deși e departe de perfecțiune și se luptă să-și găsească adevărata natură, îmbunătățirile sunt imediat evidente în mai toate departamentele, inclusiv în privința interfeței. Excepții notabile fac QTE-urile, dar și rotunjimile lipsite de bumbac aruncate în grabă, despre care nu sunt sigur că au fost incluse oportun. Există, desigur, mici bug-uri de AI, situații amăgitoare, în care te trezești blocat de o barieră invizibilă când în situații similare te puteai cocoța sau strecura prin locul propus, ceva mai mult babysitting din partea





Să aprindem o lumânare pentru Crysis 3.





NPC-urilor decât e sănătos, însă, la final, nimic care să strice jocul cu adevărat. Poate cele mai concise plângeri le-aş avea la adresa mouse-ului, implementat cu o oarecare imprecizie specifică mai degrabă controlului de consolă şi în privinţa opţiunilor grafice, foarte sărace în reglaje detaliate. Nici câmpul de cuprindere nu poate fi ajustat după bunul plac decât editând fişierul de configurare, iar asta se face cu preţul apariţiei unor distorsiuni de tip pernă şi unor mici aberaţii de redare şi animaţie.



Acasă la Coana Mare.

Din vreo mie de screenshot-uri făcute pe parcurs, am aruncat din prima vreo 8-900, nu de alta, dar motion blur-ul care le-a compromis nu poate fi dezactivat în totalitate. În loc să te lase să-l ajustezi după cum te taie capul şi să faci compromisul optim între puterea de procesare şi propriile preferinţe vizuale, îţi aruncă-n nas nişte trepte generice de setare, al căror efect detaliat nici măcar nu mai este descris în interfaţă, precum în 2033. Totuşi, am remarcat îmbunătăţiri vizuale radicale, animaţii mai fluide şi realiste, în condiţiile în care Last Light rulează cu certitudine mai bine decât Metro 2033. În schimb, jos pălăria pentru detalii. Cine s-a uitat unde nu trebuie pe internet ştie, ahem, dedesubturile muncii de texturare şi nebunia echipei care a împins detaliile la maximum. Din nou, excesele tehnico-artistice cad greu la retină pe alocuri, însă într-o abundenţă mai lesne digerabilă decât în predecesor. Subtilitatea este o lecţie pe care 4A mai are până să o stăpânească pe deplin.

Dintre aspectele mai puţin fericite, amintesc şi penibila separare ca DLC contra cost a modului Ranger, care, chiar şi aşa, ar fi trebuit oferit în mod gratuit, cu atât mai mult cu cât nivelul general de dificultate a fost vizibil redus, iar pentru fanii seriei, Ranger Hardcore e singura opţiune viabilă de parcurgere a jocului.

Cât despre ceea ce rămâne, m-am ales cu un set de amintiri frumoase, peisaje superbe, palpitaţii în momente tensionate care-au făcut deliciul popasului virtual în pielea lui Artyom şi cu nenumărate poveşti comice, triste sau de-a dreptul tragice despre oameni. Dacă nu l-aş fi primit pentru recenzie, ştiind ceea ce ştiu acum, l-aş fi jucat cu siguranţă... însă, probabil, după o ieftinire mai serioasă.

În ultimă instanţă, la cota sa maximă, Last Light se vrea a fi un suprajoc: o experienţă intensă, apăsătoare, care te trimite, de fapt, la luptă cu tine însuţi. Odată câştigată bătălia, lanţurile hâde ale egoismului se vor sfărâma, vei găsi ieşirea din labirintul propriilor angoase şi vei vedea... ultima lumină - ultima licărire de bine până şi în sufletul celei mai pierdute fiinţe. Ar fi păcat să-l ignoraţi.

P.S. Scuzaţi, vă rog, tonul uşor dramatic al articolului, dar pur şi simplu aşa mi-a ieşit, dovadă că amprenta lui Last Light îşi menţine efectul mai mult decât un deodorant pentru sportivi. ▶ **Caleb**


Un binemeritat moment de refulare pentru abstinenţii măcelului.

VERDICT LEVEL

+
- grafică şi atmosferă de excepţie, peisaje incredibile,
- iluminare de top, poveste surprinzător de reuşită
- secvenţele tensionate de furişat

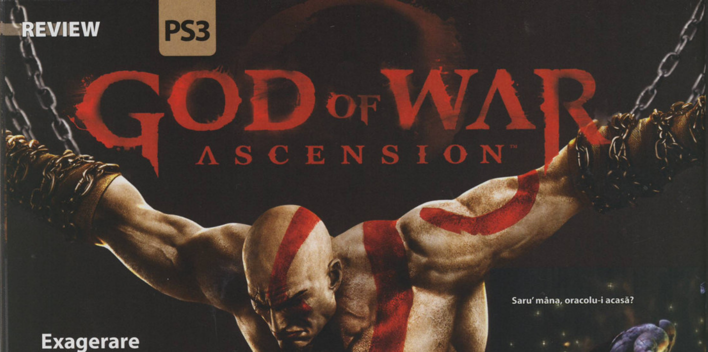
−
- AI şi voice acting de o calitate variabilă
- uneori confuz asupra propriei identităţi
- mici probleme tehnice, sărac în setări pentru un joc de PC

PE SCURT
Din mai toate punctele de vedere, Last Light se poziţionează în propria ligă. Un sequel cu îmbunătăţiri evidente pe mai toate planurile, dar care se uită uneori în curtea vecinului în propriu-i detriment, fiindcă are cu ce să stea drept în faţa oricărui concurent. E un musai!

8.5

Gen FPS **Producător** 4A Games **Distribuitor** Deep Silver
Ofertant store.steampowered.com **On-line** enterthemetro.com
CERINŢE MINIME **Procesor** Dual Core 2,2 GHz **Memorie** 2GB **Video** DX9, Shader Model 3, seriile GTS 250/Radeon 4000

ALTERNATIVA BIOSHOCK: INFINITE
Apariţie asemănătoare şi foarte apreciată. Ceva mai bine închegat şi cizelat, cu acţiune mai consistentă şi pe alocuri mai variată, abordează teme mai subtile şi complexe într-o poveste cel puţin la fel de fascinantă. Totuşi, mai slab şi rigid decât Last Light la nivel grafic şi în privinţa detaliilor care construiesc atmosfera.



Exagerare humanum est



Saru' mâna, oracolu-i acasă?

Din străfundurile Tartarului până pe culmile Olimpului, nu cred că mai există ființă mitologică pe care ultrazelosul Kratos să n-o fi crestat puțintel cu briceagul din dotare. Panteonul elen zace într-o baltă de sânge și măruntaie zeiești. Hades... mai mort decât de obicei. Din Helios a rămas doar capul, reprofilat în lămpaș low-tech. Restul șlehtei celeste dat în primire într-o apoteoză de sânge, viscere și QTE-uri. Rar mi-a fost dat să văd un personaj mai încrâncenat decât Kratos. Dar îmi place. O fi el mai bidimensional decât siluetele desenate pe amforele de propagandă spartane, dar l-a tăiat împrejur pe Zeus (un individ deosebit de suspect pe care am ajuns să îl urăsc încă din fragedă pruncie, când familia mi-a pus în brațe Legendele Olimpului, iar o mătușă m-a binecuvântat cu Metamorfozele povestite copiilor) și asta îl transformă într-un individ ok în ochii mei.

În umila mea opinie, Kratos ar fi meritat câțiva ani de odihnă la umbra unui arbust de ambrozie, dar celebritatea are prețul ei. Publicul încă nu s-a săturat de sânge. Între două decapitări și-o tragere în țeapă, tot își mai găsește timp și plăcere pentru o eviscerare cinstită, bărbătească, hașde! Spartanii din showbiz nu cunosc odihna. Finalul lui God of War 3 l-a lăsat pe meșterul Kratos fără inamici cu un potențial comercial ridicat (nu știu câți dintre voi ați plăti bani grei ca să îl vedeți pe spartan cum îl căsăpește pe Moș Crăciun cu o acadea vărgată), deci God of War Ascension este un prequel al seriei în care am asistat uimiți la un genocid zeiesc în toată puterea cuvântului.

Snuff spartan

Au trecut vreo câteva săptămâni de când am pus mâna ultima dată pe PS3-ul redacției, și deja am reușit să uit care, mai exact, e problema lui Kratos în Ascension. Îmi amintesc ceva legat de un jurământ încălcat și o prinsea cu cele trei Furii angajate de zei. De fapt, cam asta e tema jocului. La tot pasul întâlnești câte-un amărât pedepsit de Furii pentru promisiuni și jurăminte nerespectate. Până și Arhimede, săracul, a incasat-o de la zei, fiindcă n-a reușit să termine o statuie imensă (și unul dintre nivelurile jocului, foarte impresionant, de altfel) închinată... am uitat cărui zeu. Cel mai probabil Apollo, căci țin minte un puzzle cu un felinar imens. Dar era o statuie mare pentru un zeu mare care, probabil, compensa pentru ceva, nu mă hazardez în afirmații, poate mă trezesc și eu cu furiile pe urme, și n-am cu ce să le servesc. Așadar, revenind la problemele spartanului nostru, parcă am câteva flashback-uri cu vreo cinci perechi de sâni modelați după standardele internaționale, metri de intestine scoase, o tanti la bustul gol care zbura prin perete cu un Kratos nervos de gâtul ei. Clar avem de-a face cu un God of War clasic. Când, peste ani și ani (săptămâni și săptămâni în cazul meu), tot ce îți mai poți aminti despre firul narativ al unui joc este „băi, îi bați pe unii rău de tot, DA' RĂU!", e clar că ai butonat God of War. Din acest punct de vedere, și Ascension se înscrie perfect în tiparul bine stabilit de primul God of War acum mai bine de opt ani. Ceea ce înseamnă că aveți de-a face cu un action clasic, extrem de violent, deosebit de arătos și cinematic, cu un sistem de luptă nu foarte complex (în comparație cu alde



Manticore2Duo.



Creierul operațiunii.

Bayonetta, de exemplu, sau cu un Devil May Cry mai vechi), dar satisfăcător pe termen scurt prin efectele pe care le produce pe ecran (eviscerări, mutilări, dezmembrări și așa mai departe). Așadar, God of War: Ascension nu-și face înaintașii de rușine și ne livrează o porție exagerată de spectacol marțial.

Lanțul sălbăticiunilor

În Ascension, lanțurile lui Kratos și câteva arme cu uz limitat ce pot fi culese de pe jos (am identificat o suliță, un ciocan și o sabie, posibil să fie mai multe, dar nu m-am prea folosit de ele) sunt cam singurii tăi prieteni. Oferta parcă era ceva mai diversificată, cel puțin din punct de vedere estetic, în al treilea God of War



(unde aveam „mănușile" lui Hercule, „ghearele" lui Hades și biciușca lui Hefaistos). Aici, în Story Mode, avem doar clasicele lanțuri (Blades of Chaos), adică trademark-ul lui Kratos, pe care, ce-i drept, le putem augmenta cu patru elemente: Soul of Hades, Lightning of Zeus, Ice of Poseidon și Fire of Ares. Fiecare are propriile combo-uri (pentru a le „descuia" va trebui să investiți deja obișnuitele orb-uri roșii), și sunt îndeajuns de diferite (efecte și intrebuințări) încât să nu simți că doar culoarea le deosebește, iar pe parcursul jocului veți fi nevoiți să le folosiți pe toate. Cu un mic efort de imaginație, putem considera că avem la dispoziție patru arme distincte, ca în God of War 3. Similar cu restul jocurilor din serie, combo-urile nu sunt copleșitor de multe și destul de simplu de executat, deci principala provocare a jocului nu e să memorați secvențe interminabile de butoane, ci mai degrabă să vă sincronizați bine mișcările și să vă alegeți „arma" și combo-ul în funcție de situație. Cine preferă jocuri gen Bayonetta, de exemplu, ar putea să găsească destul de săracă oferta lui God of War, dar nu-i poți mulțumi pe toți. Dificultatea este cea cu care am fost obișnuiți. Pe Normal, avem parte de o „călătorie" relativ lină cu o serie de spike-uri absolut enervante, cauzate ori de câțiva inamici prost dozați, ori de vreo secțiune de platforming mai suspectă. Am trecut destul de calm peste majoritatea, dar în vreo două situații am simțit că îmi vine să pisez DVD-ul și să-l beau cu un pahar de votcă strecurată prin radiatorul PS3-ului. Justiție poetică, deoarece acum câțiva ani era să mor de râs când Mitza mai avea puțin și sărea pe geam din cauza lui God of War 2. Dar, în rest, v-am mai spus, accentul se pune mai mult pe spectacol. Dacă doriți o provocare titanică, v-aș sugera să îl jucați pe nivelul maximum de dificultate. Mie mi-a fost frică de o cădere nervoasă și l-am butonat pe Normal.



Casa Poporului

Ascension nu face excepție de la normă și arată incredibil de bine, mai ales pentru un individ care n-a făcut cunoștință cu seria și n-a avut timp să se obișnuiască cu grandomania arhitecturală a designerilor care și-au lăsat amprenta asupra lui God of War. Însă, n-am putut să nu observ că, cel puțin în cazul lui Ascension, estetica pare că are întâietate în fața funcționalității. Decorurile, ca întotdeauna, arată superb. Sub acest aspect, God Of War Ascension este un kitsch grandios. Acestea sunt cuvintele aproximative ale lui Codrin, un coleg de la Chip care m-a vizitat când administram o porție sănătoasă de justiție spartană unui grup de pseudo satiri în timp ce călăream un șarpe imens de aramă printre câteva turnuri imense (cred că se vedea și un munte în background), iar camera se poziționa în cele mai spectaculoase unghiuri de filmare, foarte avantajoase pentru peisaj, dar incredibil de incomode pentru un personaj cât un bob de orez care încerca să mutileze alte personaje, și ele cât boabele de orez. Da, am avut câteva probleme cu camera, pentru că unul sau mai mulți indivizi au ținut morțiș să-mi arate CÂT DE FAIN E DECORUL în timp ce o duzină de nelegiuiți îmi cărau halebarde pe spinare și nu le puteam face nimic pentru că UITE ȘARPELE, CIOLANE!!!! Dar, oricât de mult aș încerca să o neg, câteodată îmi plac kitsch-urile grandioase, căci, fără ele, n-am avea spectacol. Măcar o dată pe an, merită să te plimbi printre coloșii Greciei virtuale fără să-ți fie rușine că îmbrățișezi declinul. Câțiva ani de supraaglomerare a simțurilor m-au cam imunizat împotriva sindromului Casa Poporului afișat de multe shootere, action-uri și alte drăcării AAA, însă seria God of War, inclusiv cel mai nou membru al familiei, au reușit să-mi gâdile simțurile într-un mod plăcut.



Să nu-i cereți lui Kratos un foc!

În schimb, designul de nivel mi se pare ușor neinteresant din punct de vedere funcțional. Explorarea este menținută la minimum, „secretele" sunt cam ușor de găsit și, de obicei, locurile unde vei fi ambuscadat ca ultimul spartan sunt vizibile de la o poștă. Cu câteva mici excepții, puzzle-urile sunt doar o formalitate, iar unele sunt puse acolo pentru a cauza și mai mult spectacol. Nu voi insista prea mult, căci avem de-a face cu un sindrom general al gaming-ului AAA, nu e Ascension singurul care se face vinovat de aceste mici compromisuri. Scuza lui este că face bine ce face. Mie mi se pare că Ascension este un God of War pursânge. Cu mențiunea că, dacă aveți ceva (rău) de împărțit cu franciza, sigur Ascension n-o să vă schimbe radical părerea.

P.S: O adiție majoră este multiplayer-ul. Din nefericire, n-am apucat să îl încerc (când am putut eu, n-au putut conexiunea și contul de PSN), așadar, nu vă pot spune nimic despre el, lucru pentru care îmi cer sincer scuze.

▶ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

\+
- decorurile
- lupta
- violența (dacă nu vă place, ce căutați în God of War?)

–
- unele QTE-uri

PE SCURT

Megalomanie, sânge, intestine și o brută cheală. Da, e God of War.

8

Gen Action **Producător** SCE Santa Monica **Distribuitor** SCEA
On-Line godofwar.playstation.com **Ofertant** Partenerii SCEE în România

ALTERNATIVA DARKSIDERS 2

Dacă v-ați săturat de chelia lui Kratos, îl puteți acompania pe al doilea călăreț pletos al Apocalipsei într-o călătorie halucinantă din care lipsește doar Sfântul Petru, ocupat cu o recepție oficială.



Sergentul Rex Power Colt sosește în această primă-vară pe micile monitoare. Disponibil în format VHS!

FARCRY3 BLOOD DRAGON



La ce vă uitați, nerzilor?!



Cineva urmează să primească o săgeată în derrier...

Și atunci, Marele Cyber-Arhitect al Universului a spus: „Să fie anii '80!" Și anii '80 au fost, și tare mult i-au plăcut Marelui Cyber-Arhitect al Universului. Apoi, prin puterea și gloria Lui infinită, Marele Cyber-Arhitect al Universului a luat în mâini tuburi de neon roz, tuburi de neon albastre, un sintetizator, o tunsoare Mullet, niște filme grozave alături de care am copilărit, o cămașă cu palmieri și un vârf de nebunie curată, transformând totul într-un curent retro vibrant, la care cu greu un muritor de rând putea să privească fără un ochi bionic. Curentul retro a străbătut Universul, până când a trăsnit cultura pop modernă drept în inima-i necrozată, angrenând mecanisme ruginite și galvanizând procese creative aflate în spatele unor recente producții ludice sau cinematografice de succes, amintite de zeci de ori în paginile revistei. Nu le voi aduce din nou la lumină, căci multe alte opere optzeciste urmează să fie menționate pe parcursul recenziei celui mai retro, cyber, hyper și hilar first person shooter imaginabil: Far Cry 3 Blood Dragon. Dacă primele rânduri ale acestui paragraf introductiv amintesc de un text religios destul de popular, subliniez intenția din spatele respectivei asemănări. Blood Dragon are tot ce îi trebuie pentru a genera un cult în jurul său, stabilindu-și deja o poziție solidă în rândul jocurilor video originale și îndrăznețe. De aici și până la un loc etern în analele istoriei, sergentul Rex Power Colt mai are de făcut un singur pas. Un pas sângeros. Un pas exploziv. Ultimul pas...



Nu spre lumina roșie! Nu spre lumina roșie! SPRE LUMINA ROȘIE!

Același Far Cry 3, dar cu totul diferit!

Când primele vești despre o posibilă expansiune retro-futuristă pentru Far Cry 3 soseau sub forma unui teaser trailer lansat de 1 Aprilie pe solul fertil al Internetului, întreaga poveste părea o glumă simpatică. În fond, suntem familiarizați cu astfel de farse elaborate, după cum ne-au obișnuit de mult tartorii rătăciți de la Blizzard. Numai că apariția unor imagini din ce în ce mai convingătoare și publicarea unor melodii incluse în soundtrack-ul oficial pe SoundCloud – track-uri compuse de formația retro electronică Power Glove – au dus la confirmarea veridicității zvonurilor. Pe 7 aprilie, un exploit ilegal al platformei de distribuție digitală Uplay făcea posibilă instalarea prematură a jocului. Cei de la Ubisoft au corectat imediat problema, însă răul fusese deja făcut. A urmat apoi anunțarea unei date oficiale de lansare, însoțită de un trailer animat în stilul cheesy caracteristic anilor '80. La 1 Mai 2013, Blood Dragon capătă conștiință de sine și pune stăpânire pe monitoarele și televizoarele jucătorilor de pe mapamond. Sunt detonate review-uri pozitive deasupra marilor site-uri de specialitate, iar expansiunea stand-alone pentru FC3 devine un succes instantaneu. La bază, jocul păstrează mecanica de gameplay utilizată în first person shooter-ul anului trecut, fără să aducă schimbări majore. Deși povestea, locația și personajele nu au vreo legătură cu originalul, multe dintre elementele fundamentale resimțite în partea de shooting, explorare și interacțiune cu mediul înconjurător sunt reciclate. Pe de altă parte, insula Rook a fost înlocuită cu un decor distopic post-apocaliptic, răvășit de urmările unui război nuclear global, iar Jason Brody, substituit de sergentul Rex Power Colt (cât de epic sună numele ăsta?), un Mark IV Cyber Commando, veteran al celui de-al doilea război din Vietnam. Acțiunea se desfășoară într-un 2007 fictiv și împrumută toate figurile de stil consacrate de filmele SF produse acum 30 de ani, aflate la baza culturii pop de sorginte hollywoodiană, cunoscută de noi toți. Blood Dragon vine cu o viziune dementială asupra viitorului, trasă de păr în ultimul hal – exact ce trebuia acum, în epoca unora dintre cele mai proaste și plictisitoare jocuri. Când prezentul nu mai poate satisface cerințele publicului, singura soluție este întoarcerea la origini sau, în acest caz, Întoarcerea în Viitor. Cum spuneam, povestea nu trebuie luată în serios, ci tratată ca atare: un melanj de clișee alese din rândul celor mai spumoase action flicks înregistrate vreodată pe suport VHS. De altfel, până și motorul grafic beneficiază de un filtru special, menit să reproducă vizual calitatea precară a vechilor casete video. Cine nu a înjurat măcar o dată un cap de redare nu poate înțelege pe deplin de ce imaginea tulbure, încărcată cu nuanțe fluorescente intense și un contrast zgomotos distorsionat, poate trezi atâta nostal-





„School's out for summer... school's out forever"

gie – anumite momente trebuie trăite pe propria piele. Rezumată în cuvinte puține, intriga din Blood Dragon se limitează la căpăceala (a se citi ass kicking) administrată de sergentul Rex Power Colt inamicilor cibernetici, împiedicarea unui nou NOU Război Mondial, salvarea sexoasei doctorițe Darling din ghearele antagonistului și răzbunarea lui Spider, partenerul de culoare, patriot și familist, răpus undeva prin prolog în cel mai răsuflat mod cu putință. Scenariul și replicile sunt voit exagerate, așa că nu văd de ce unii reviewer-i au considerat corectă depunctarea jocului pentru poveste. E ca și cum eu, un gras incurabil, aș critica mâncarea de la McFatnold's pentru conținutul ridicat de grăsimi. La naiba, cine mănâncă acolo ar trebui să fie conștient de inevitabila obezitate, urmată de diabetul de tip 2. Același lucru se poate spune despre cutscene-urile realizate din imagini statice pixelate, însoțite de un voice acting înflorit cu vulgarități, replici siropoase și machism excesiv. Pe deasupra, sergentul Rex Power Colt este însuflețit de Michael Connell Biehn, renumit, în unele cercuri, pentru rolurile sale din Terminator, Aliens și The Abyss. Or, cu o astfel de voce în spatele unui erou jumătate om-jumătate mașină, mai dur decât deltoizii lui Chuck Norris și mai rece ca zâmbetul lui Marion Cobretti, oricine aștepta seriozitate sau adâncime emoțională a primit un binemeritat șut în cohonez. Tipul cel rău, zee bad guy, este colonelul Sloan, un iubitor de mame cu o mandibulă de oțel și planuri ce includ, printre altele, atingerea statutului de zeu prin pornirea unui război biochimic total. Faptul că are dimensiuni impunătoare, poartă un maiou mulat și seamănă cu Major Lazer nu e absolut deloc relevant, ceea ce mă face să mă întreb de ce am adus în discuție aceste detalii. Oricum, personajele sunt de-a dreptul savuroase, în felul „Hei, Rex Colt și Sloan sunt caricaturi pline de ironie, nu simboluri marțiale!" În rest, Blood Dragon supraalimentează organele senzoriale cu roz, mov, moz (mov + roz) și efecte luminoase fluorescente, mai ceva ca Tron. Pentru iubitorii acestui stil vizual, printre care mă număr, jocul



„I wanna introduce you to a personal friend of mine. This is a Flammenwerfer!"



Mereu am visat la o petrecere disco alături de voi.

„POP (T)ART"

Rex Power Colt nu este singur în lupta contra lui Sloan. Hotărât să răzbune moartea lui Spider, partenerul său cyber-ninja afro-american, Rex găsește un aliat în persoana misterioasei Dr. Darling și a oamenilor de știință din subordinea acesteia. Noi, jucătorii, primim o scenă fierbinte de sex pixelat și câteva replici hilare. Darling întruchipează personajul feminin clișeu, caracteristic perioadei, și este desenată în stilul popularizat în prezent de Dan LuVisi. Deși intențiile ei exacte rămân neclare pe durata campaniei, Darling m-a lăsat perplex cu următoarea frază: „No, Rex, F.U.C.K. stands for 'Failing to Understand our Capacity for Kindness'. It's an acronym." Fun-fucking-tastic, nu?! Până și Sloan are momentele lui epice, cum este scena bătăliei finale, pe care prefer să știu că o veți descoperi singuri. Cât despre Rex, fiecare headshot sau inimă bionică recoltată primește o replică pe măsură, uneori mai spurcată decât e politically correct.
Exemplu: „He said blow me... So I did." Și pentru că Ubisoft ține la educația copiilor noștri, iată ce avem de învățat de la o Lady Liberty pângărită despre droguri: „Winners...don't use drugs." Scurt și la subiect. Din punctul meu de vedere, lucrurile nu puteau sta mai bine de atât. Totuși, dacă tânjiți după încă o porție consistentă de excese gratuite, trailer-ul oficial și clipul Blood Dragon: The Cyber War sunt sursele perfecte. Trebuie doar să inițiați protocolul Alpha Omega 2007 (adică un search pe Youtube).
Pentru mai multe referințe la cultura pop, verificați următorul link:
http://www.ign.om/wikis/far-cry-3-blood-dragon/Stupidly_Awesome_References.



Rex Colt în reparații.



Momentul în care Aidan a intrat în comă de la prea multă dopamină.

este un dar divin – răspunsul tuturor rugăciunilor amatorilor de retro awesomness.

Mai mulți dragoni, mai mult laser, mai puțină inteligență!

Sursele de inspirație ale lui Lucien Soulban, writer la Ubisoft Montreal, sunt cât se poate de clare – mai ales că intenția de a le ascunde nu a existat vreodată. Ca stil artistic, Blood Dragon se află undeva între Robocop și Tron, deși ochiul bionic, folosit de Rex Colt pentru a marca inamicii așa cum o făcea Jason cu ajutorul DSLR-ului, mă trimite imediat cu gândul la vederea augmentată a unui T-800. Combinația e letală, atmosfera jocului făcând plictiseala imposibilă. Spuneam că Blood Dragon are un gameplay similar cu cel al frățiorului mai mare, chestie care vine la pachet cu o multitudine de avantaje și dezavantaje. Pentru început, sistemul de explorare open world al insulei a rămas identic. Deplasarea se poate face la bordul vehiculelor, răspândite din loc în loc, sau au pieds. Rex Colt este un Mark IV Cyber Commando fără cusur: nu obosește niciodată, nu suferă damage atunci când sare de la înălțimi mari și poate respira sub apă, ceea ce face mersul pe jos o notă mai interesant decât în Far Cry 3. Insula poate fi eliberată prin cucerirea garnizoanelor ocupate de Omega Force – semnalizate cu ajutorul unor coloane de lumină îndreptate spre cerul poluat –, ocuparea acestora deblocând noi misiuni secundare și facilitând accesul la echipament îmbunătățit. Numai că expansiunea transformă lupta de gherilă într-o distracție violentă sublimă, prin introducerea spectaculoșilor Blood Dragons în ecuație. Uriașele cyber-șopârle mutant cutreieră insula în grupuri răzlețe, pulverizând cu raze laser trase din ochi orice ființă vie suficient de iresponsabilă încât să le violeze teritoriul. Nivelul de agresiune este indicat prin culoarea dragonului, unde verde înseamnă pașnic, iar roșu e semn de moarte iminentă. Totuși, sunt ușor de fentat prin folosirea mersului ghemuit – care echivalează cu un mod stealth rudimentar –, fiindcă se orientează numai după miros sau auz. Rex poate recolta inimi cibernetice din cadavrele soldaților răpuși, cu ajutorul cărora dragonii sunt momiți spre anumite zone, preferabil populate de oponenți. Transformarea laserozaurilor (n.r.: mă dau în vânt după sinonimele portmanteau) într-o mecanică de joc fundamentală aduce noi opțiuni strategice, pe lângă pac-pacul clasic. Am găsit foarte practică ademenirea unui blood dragon la poarta garnizoanei atacate, direcționând atenția gărzilor către șopârloiul cibernetic. O altă metodă la îndemână presupune dezactivarea totală a scuturilor din interiorul bazei, lăsând inamicii la mila unui grup întreg de dragoni însetați după sânge albastru. La fel ca în originalul Far Cry 3, AI-ul este cu mult mai prost decât prevede legea bunului simț. Okay, am înțeles! Omega Force sunt, sub o formă sau alta, soldați-sclavi cyborgi, controlați prin intermediul unui virus creat de Sloan, însă cretinismul de care dau dovadă îmi provoacă grețuri. Dacă pirații lui Vaas se izbeau cap în cap, alergând asemenea unor șobolani injectați cu LSD, soldații Omega Force par să fie pe deplin inconștienți de existența camarazilor, ignorându-se reciproc în toiul schimburilor de focuri și acționând mecanic, fără nicio tactică eficientă. Mai mult, eliminarea acestora din stealth, folosind arcul cu săgeți sau un take-





Vedere marca T-800





Spider, făcând ce știe fratele mai bine.



Mami, iarăși mâncăm Omega Force la micul dejun?!

down melee, este incredibil de ușoară, gărzile aflate în patrulă trecând nepăsătoare pe lângă cadavrele proaspăt ciuruite cu săgeți fosforescente. Același lucru este valabil și pentru oamenii de știință din tabără ta, adevărate monumente de cretinism cognitiv virtual. Din fericire, arsenalul futurist se bucură de un design exagerat și nepractic, după moda deceniului Airwolf/Voltron/Running Man: plin de butoane roz iluminate și bazat pe măreția fatalei raze laser. Spun din fericire, căci armele întâlnite în Blood Dragon sunt un deliciu estetic – manifestarea unui curent vizionar pestriț, lipsit de granițele și cutumele unui realism searbăd autoimpus.

All I care about is Power Glove!

Blood Dragon m-a lovit mai puternic în glanda muzicală decât a reușit să o facă Hotline Miami cu al său soundtrack narcotic. Nu credeam că voi avea prea curând ocazia scufundării urechilor în ritmuri synth-pop-electronica atât de vibrante și electrizante, atât de loiale stilului original, consacrat acum mai bine de 30 de ani – dar Power Glove (www.powergloveaudio.com) nu sunt o glumă ieftină când vine vorba de sunete retro. Coloana sonoră din Far Cry 3 Blood Dragon pulsează într-un ritm sintetic, robotic, greu de definit în cuvinte puține. Influențată de muzica unor filme ca Terminator, Commando sau Predator, aceasta ajută la solidificarea atmosferei cyber-retro mai mult decât o poate face stilul grafic. Personal, acord o importanță imensă soundtrack-ului unui joc, iar compozițiile Power Glove au sărit cu ușurință în topul preferințelor personale, peste care tronează intangibila „Angel of the City" a lui Robert Tepper. De altfel, direcția artistică abordată de producători este un omagiu grandios adus anilor '80. Vocea lui Michael Biehn a fost o surpriză de proporții epice, alături de coperta desenată de James White, artist care și-a lăsat amprenta stilului unic peste capodopera cinematografică regizată de Nicolas Winding Refn. Deși versiunea distribuită digital este mult mai practică, eu recomand bătrâna și trainica cutie – un tribut adus epocii VHS își merită locul de onoare în colecția oricui. De parcă nu era suficient, se zvonește că scenariul jocului a fost scris folosind un BBC Micro. Blood Dragon capătă astfel o valoare autentică, dacă nu un statut special, în rândul producțiilor recente.



La poartă un Blood Dragon bate...



REX: No. Lady Liberty. She taught me that winners... don't use drugs.

„TIPS, TRICKS & TUTORIALS"

Cine nu detestă tutorialele nu a jucat suficiente titluri post-2000. Blood Dragon rezolvă problema cu un ciocan de ironie trântit în mufarina tuturor tutorialelor gândite vreodată. M-am simțit bine după doza de sarcasm injectată prin sfaturile utile de genul „Grenades explode", „Ziplines. We have them" sau „New quests are quests that aren't old". Dacă jucătorii sunt nemulțumiți de prezența tutorialelor, atunci sergentul Rex Colt e de-a dreptul agasat, episodul în care AI-ul personal îl poartă prin toți pașii necesari stăpânirii unui first person shooter modern fiind o mostră de comedie sublimă.

Din dragoste, pentru America și Libertate!



Killstar și Rechinul de Aur. WTF!

Am găsit interesant modul în care Blood Dragon portretizează violența, subiect discutat cu multă fervoare în ultima perioadă. Cu toate că Rex Colt împrăștie lasere, gloanțe și săgeți în țestele soldaților lui Sloan, după care le smulge inimile din piept cu o singură mișcare, nu am considerat astfel de momente ca fiind brutale sau exagerate. Personal, consider desenele animate contemporane mult mai violente și mai periculoase pentru cei mici. În primul rând, sângele cyborgilor din Omega Force are culoare albastră, asemănându-se mai degrabă cu laptele androizilor din seria Alien. Nici armele nu inspiră prea multă seriozitate, fiind împodobite și decorate cu o sumedenie de butoane sau lumini, ce fac trimitere la un pom de Crăciun, nu o unealtă letală crudă. Echipamentul sergentului Rex Power Colt păstrează un sistem de upgrade similar celui întâlnit în Far Cry 3, misiunile secundare oferind drept recompensă puncte de experiență, credite și noi îmbunătățiri. Experiența se distribuie automat, creșterea în nivel aducând un bonus substanțial de health ori rezistențe la diferite atacuri, alături de noi abilități folositoare în luptă. Dacă obiectivele principale sunt de-a dreptul hilare, cele secundare se rezumă la eliberarea vreunui om de știință luat prizonier, răpunerea unui animal sau eliminarea unor elite. Un sfat amical: țineți ochii deschiși după televizoare sau casete video, colectarea lor fiind recompensată din plin. Cu toate acestea, repetitivitatea nu devine o problemă – Blood Dragon știe să facă o parodie genială chiar și din cel mai neînsemnat obiectiv auxiliar. Din păcate, misiunile ce duc povestea mai departe sunt prea puține la număr, întreaga campanie având o durată de aproximativ 3 ore și aproape zero rejucabilitate. Acțiunea devine frenetică spre final, când nemorții colonelului Sloan (ați citit bine, Sloan are o legiune de zombie) dau nas în nas cu raza distrugătoare a Killstar-ului – o redutabilă armă pseudo-magică, dobândită într-o dimensiune paralelă [sic!]. Cât despre review-ul meu, nu am urmărit un sinopsis al componentei single, căci e foarte scurtă și nu merită spoiler-ită în exces. Comparabil cu un DLC extravagant, Far Cry 3 Blood Dragon își merită fiecare bănuț, livrând acțiune furioasă, personaje savuroase și o direcție artistică unică, cu adevărat specială. Atenția la detalii și dragostea nemărginită pentru viziunea retro-futuristă anterioară căderii Zidului lucrează în favoarea acestui FPS parodic, consacrându-l în poziția de cea mai plăcută surpriză gameristică a acestui an, cel puțin până în momentul de față. Am preferat să ofer informații suplimentare despre unele personaje sau situații cheie în oglinzile ce însoțesc review-ul, așa că vă rog să le interpretați drept anexe elementare ale articolului. Închei prin a parafraza un moment din excelentul, dar subapreciatul Running Man: „I hope you leave enough room for my final score because I'm going to ram it into your stomach and break your goddamn spine!" ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL

+
- Direcție artistică retro-futuristă spectaculoasă
- Ironic, hilar, exagerat, pestriț, vulgar, obraznic (indiciu: degetul mijlociu)
- Acțiune explozivă, over the top!

−
- Mult prea scurt, nu are rejucabilitate.

PE SCURT

Far Cry 3 Blood Dragon demonstrează că lipsa oricăror bariere autoimpuse în procesul de design al unui joc poate naște monștri. În acest caz, monstrul este un first person shooter demențial și spectaculos, un veritabil tribut adus epocii VHS.

8.9

Gen First Person Shooter **Producător** Ubisoft Montreal **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** GameShop.ro **Online** far-cry.ubi.com/fc3blooddragon

CERINȚE MINIME

Procesor Core 2 Duo 2.66 GHz **Memorie** 3GB RAM **Video** GeForce GT530

ALTERNATIVA HOTLINE MIAMI

Pentru că a reînviat de unul singur un curent artistic vizual și muzical mort mult prea devreme. Nu e doar un joc; e jocul anului 2012.



A fi sau a nu fi Mortal Kombat

FROM THE MAKERS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE GODS AMONG US

Injustice: Gods Among Us este o ciudățenie. Ca stil, pare desprins din seria Mortal Kombat, dar cu eroi și borfași malefici specifici universului DC Comics, ce-și dau unii altora în cap cu ajutorul puterilor și abilităților specifice fiecăruia dintre ei: Superman te face din lasere, Batman te joacă pe batarage, Wonder Woman te snopește cu biciul, Joker te scobește cu ranga, Catwoman zgârie etc. Injustice este construit, practic, pe engine-ul lui Mortal Kombat 9, iar asta se simte încă din primele clipe, dar asta nu este neapărat rău, având în vedere că animațiile personajelor din MK9 sunt cât se poate de reușite. Totuși, gândul că Injustice ar putea fi o simplă clonă de MK9 dispare la fel de repede precum vine, deoarece producătorii au reușit să confere unicitate fiecărui personaj în parte, astfel încât să nu-ți amintești prea mult de Mortal Kombat în timp ce joci Injustice.

Fight!

Dacă sunteți familiarizați cu stilul de luptă din Mortal Kombat (2009) și îl stăpâniți cât de cât, o să vă simțiți ca acasă în Injustice: Gods Among Us. În spatele fiecărei lovituri pe care o aplici adversarului se poate ascunde o senzație de déjà vu, mare parte dintre acestea fiind, într-adevăr, reciclate. Însă fatalitățile din Injustice, dacă le putem spune așa, sunt cel puțin la fel de impresionante, deși mai puțin explicite decât cele din MK9.



Batman și uneltele lui buclucașe.

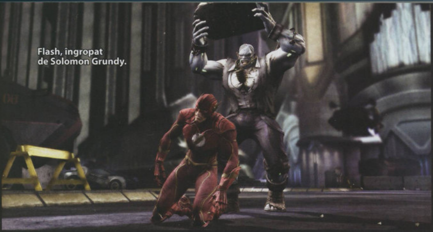
Ca în orice astfel de joc, avem de-a face cu două categorii de personaje distincte, anume grea și mai puțin grea, a celor care compensează prin agilitate. Din prima categorie fac parte personaje mai forțoase precum Superman sau Doomsday, în vreme ce din a doua fac parte de-alde Batman, Flash, Jocker și Catwoman. În mod evident, fiecare clasă afectează viteza, forța și abilitățile personajului, precum și modul în care acesta interacționează cu decorul în care își desfășoară activitatea. La fel ca în Dead or Alive 4, de exemplu, există o serie de obiecte ce pot fi folosite în avantajul unui personaj, la un moment dat. În absența pachetelor de mușchi, combatanții cu constituție atleti-



Ca de obicei, lui Joker îi arde de glume.



Batman întreabă, Catwoman răspunde.


Flash, îngropat de Solomon Grundy.


Nu-i ușor să reziști farmecelor lui Nightwing.

că pot executa acrobații demne de un gimnast pentru a se folosi de aceste obiecte, în vreme ce uriașii obișnuiesc să le ridice pur și simplu de jos, iar apoi să le trântească în tărtăcuța adversarului. Așadar, mediul de joc conferă un plus de dinamism luptelor, deși mi-ar fi plăcut ca greii să-l folosească într-un mod ceva mai inteligent. Totuși, includerea elementelor distructive și ajutătoare reprezentă elemente cât se poate importante în economia fiecărui caft.

Controlul este intuitiv, mai ales pentru fanii genului care știu ce se mănâncă un combo și o serie de lovituri. Fiecare personaj dispune de trei atacuri de bază și o abilitate specială, specifică fiecăruia în parte și care le permite fie să zboare, fie să se vindece sau să execute scheme deosebite. De asemenea, fiecare personaj dispune și de un atact special (fatalitate), executat tot într-o manieră unică, de-a lungul unei spectaculoase secvențe cinematice. Îşi nu există satisfacție mai mare decât să-l admiri pe Superman cum își strivește adversarul cazându-i în cap tocmai din spațiu sau pe Doomsday, a cărui lovitură de pumn îl poate trimite în cealaltă parte a planetei, prin ea.

Per total, schema de control este ușor de stăpânit, iar abilitățile speciale o plăcere la fiecare declanșare, dar nu neapărat și pentru noii veniți, cărora producătorii le-au rezervat o serie de tutoriale simpliste, din care vor învăța cu greu strategii de luptă.

Round Two!

În general, campania solo dintr-un astfel de joc merită parcursă, iar povestea care stă la baza celei din Injustice nu face excepție. Ce-i drept, nu îți vei dori s-o parcurgi și a doua oară, dar este suficient de distractivă ca să nu regreți că ai dat-o gata din prima. Povestea nu impresionează decât în primă fază, poate și datorită secvențelor cinematice dementiale, căci odată intrat în pâine constați că nu este decât o simplă scuză pentru a-l pune pe Superman împotriva celui mai puternic erou de pe planetă. Bineînțeles că până la el se bate și cu Batman, dar mai multe nu o să vă spun despre ea, cu excepția faptului că deblochează accesul către o serie de bonusuri meseriașe. Iar pentru asta, merită.

Locul în care strălucește Injustice este pe net, joaca online oferind competitivitate adevărată și rejucabilitate maximă. În multiplayer, oferta este foarte variată, jocul oferind accesul la meciuri de clasament, amicale, precum și un tip de partide în care li se dă jucătorilor posibilitatea să se acomodeze cu diverse strategii și stiluri de joc, înainte să-i provoace pe veterani. Iar ca să fie tabloul complet, poți urmări chiar și meciuri ale altor jucători, în timp ce aștepți în lobby.

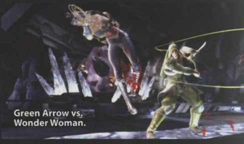
În concluzie, în ciuda unei campanii solo mai puțin imersive și deloc bogată în opțiuni de joc, componenta multiplayer din Injustice dispune de un potențial imens de rejucabilitate, cu meciuri epuizante și clasamente în care vă veți dori cu toții să urcați cât mai sus.

Finish him!

Injustice arată extrem de bine, engine-ul Unreal 3 demonstrând că mai are ceva de spus până să-i fie luat locul de o versiune nouă, mai ales în cazul titlurilor dedicate consolelor. Singura chestie care îl trage într-o anumită măsură în jos, îndepărtându-l de un 9, este componenta single player săracă în opțiuni de joc. Compensează însă cu o componentă online imersivă și atât de competitivă încât poate da dependență, fapt ce clasează Injustice în topul celor mai bune jocuri ale genului. Dacă vă place universul DC Comics și/sau seria de jocuri Mortal Kombat, noul titlu al celor de la NetherRealm nu are voie să vă lipsească din colecție. ► KiMO

Evident, în clipa în care a apărut Injustice: Gods Among Us, DC Comics a lansat și o serie de comic book-uri cu același nume. Iată coperta celui de-al doilea număr.




Green Arrow vs. Wonder Woman.


A fi sau a nu fi...

VERDICT LEVEL

+
- eroi DC Comics, așa cum nu i-ați mai văzut și simțit niciodată
- grafica, cafturi electrizante
- multiplayer imersiv

–
- componentă solo limitată în opțiuni

PE SCURT
Luat la mână, Injustice se simte imediat ca o versiune mai light a lui Mortal Kombat 9. Ce-i drept, lipsesc fatalitățile specifice celui din urmă, însă la capitolele schemă de control și animații sunt izbitor de asemănătoare. Totuși, Injustice nu este o clonă până la capăt, iar eroii DC Comics, precum și cei care au ceva de împărțit cu ei, fac toți banii.

8

Gen Fighting **Producător** NetherRealm Studios **Distribuitor** Warner Bros.
Ofertant GameShop.ro **Online** injustice.com

ALTERNATIVA MORTAL KOMBAT (9)
Cum Injustice a fost clădit pe scheletul celui de-al nouălea joc din seria Mortal Kombat, și mai ales dacă vă place genul, MK9 este un must have. Iar dacă nu aveți acces la el pe console, aflați că din iulie 2013 va fi disponibil și pe PC. Fatality!



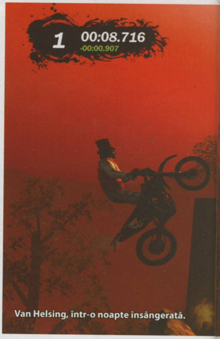
TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION

Zboară, puiule, zboară!

Când Trials Evolution își făcea apariția pe X360, drăcușorul din mine responsabil cu amuzamentul pe seama suferinței altora blestema printre dinți absența unei console din inventarul sculelor gameristice. Înainte să mă acuzați de cine știe ce deviații comportamentale, drăcușorul la care fac referință nu e deloc o raritate. De fapt, e același tartor pus pe gâdilat sistemul limbic atunci când privim pe YouTube un montaj cu pisici adormind sau o colecție de căzături dramatice din lumea sporturilor extreme. Ambele au capacitatea de a amuza în egală măsură, ceea ce spune multe despre natura creierului uman și simțul umorului. În orice caz, Trials Evolution a făcut pasul spre PC odată cu ediția Gold, aducând pe monitoarele iubitorilor de mouse și tastatură lumea nebună a trialului pe două roți, într-o formulă arcade demențială – plină până la refuz cu explozii, durere și piste pe care NU AVEȚI VOIE ÎN VECI SĂ LE REPRODUCEȚI ACASĂ!

Fracturare pe motoare!

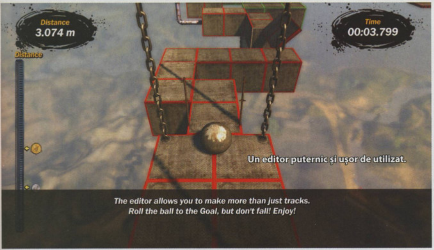
Rețeta e simplă: un traseu sărit de pe fix trebuie parcurs din punctul A în punctul B cât mai repede, de obicei călărind o motocicletă șubredă, folosind o perspectivă 2.5D. Jucătorul trebuie doar să gâdile accelerația și frâna, ținând în același timp rider-ul în echilibru, într-o demonstrație de balans și inerție bine dozată. Dacă vă gândiți la exercițiul acela de coordonare cu mângâiatul pe cap folosind o mână și bătutul pe abdomen cu cealaltă (sau invers?), ei bine, Trials Evolution este puțin mai dificil de atât. În primul rând, traseele au fost imaginate de un geniu malefic, complet lipsit de compasiune: fiecare platformă, fiecare săritură, absolut orice pantă abruptă a fost amplasată cu gândul la fracturarea coloanei vertebrale. Nu vă lăsați păcăliți nicio clipă de controlul precis sau necesitatea echilibrării motociclistului pe o singură axă, căci curba dificultății din Trials este mai abruptă decât versanții unor munți sedimentați din plumb și pucioasă. Cei descurajați rapid de mecanica trial & error, prezentă în bijuterii precum Super Meat Boy, nu au nimic de câștigat butonând jocul dezvoltat de RedLynx & Ubisoft Shanghai, cu toate că Evolution Gold Edition mustește de stil și teribilism crud – direcție artistică trash metal simpatică, ce mă duce cu gândul la FlatOut. În al doilea rând, fizica jocului nu are nimic de-a face cu realitatea, deoarece motocicleta se comportă asemenea unei cărămizi cu propulsie, iar rider-ul cade și se mișcă mai dizgrațios decât un ragdoll din Carmageddon 2 (s-ar putea să-mi fi întins un mușchi prin comparația asta). Acomodarea cu „legile fizicii" din Trials Evolution devine mai ușor de digerat dacă încercați o perspectivă diferită asupra gameplay-ului; eu am lăsat goana după medalii și recorduri de timp la o parte, concentrându-mi atenția numai pe distracția oferită de traseele extreme și căzăturile tembele rezultate din propriile greșeli – uneori voite. Luat pe stomacul gol, fără așteptări mari, jocul se transformă într-un arcade tâmpițel, perfect pentru o seară petrecută în compania unor amici înarmați cu sticle de bere. Altminteri, riscați un picaj în capcana Consumatorului Zero, adică individul frustrat și adolescentin, ce împarte note gratuite de zero pe Metacritic.



Van Helsing, intr-o noapte însângerată.



Unele probe speciale înlocuiesc motocicleta cu schiurile sau chiar un OZN...

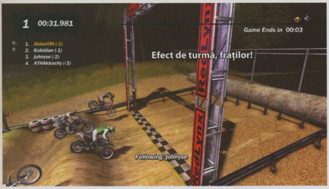


Un editor puternic și ușor de utilizat.

călare pe un trial bike roz bombon. Accesoriile și piesele unice pot fi achiziționate fie cu puncte Uplay, fie cu dolărei in-game, având rol strict estetic – dar, ce-i drept, în Trials epicness-ul estetic contează. Și veverițele, mai ales veverițele.

Efect de turmă

Nu pierdeți niciodată din vedere faptul că Trials Evolution este un joc cu grave probleme de atitudine. Pedepsitor, necruțător, crunt, sărit de pe fix, TEG își păstrează firea zburdalnică și în probele online sau alături de prieteni, prin LAN. Cursele directe sunt amuzante, dar cele mai intense confruntări au loc împotriva unei



Efect de turmă, fraților!



Motocicletele mele. Cea din stânga e inspirată din grafica unui alt joc marca Ubi.

Devoluțiune

În ciuda simulării fizice grosolane, engine-ul din spatele jocului este foarte permisiv, facilitând o sumedenie de combinații trăsnite în designul pistelor. Exploziile și materialele destructibile sunt la ordinea zilei, multe dintre locații inspirându-se din fenomene pop culture (The Hills Have Eyes) sau chiar evenimente reale (Războiul din Golf). Pe lângă săriturile de la înălțimi uriașe urmate de involuntarele amprente dentare lăsate pe ghidon, platformele mobile și zonele unde frânarea bruscă este imperativă ridică cele mai mari probleme. Trials Evolution știe cum să-ți tragă preșul de sub roți, pedepsind crunt până și cele mai mici greșeli. Deși există, sistemul de checkpoints implementat este inutil, revenirea la un punct salvat afectând grav scorul final. Așadar, pentru cine vrea o medalie de aur și mai mult cash la finish (o să vă explic imediat la ce folosește cașcavalul), resetarea și întoarcerea la zona de start rămân singura soluție viabilă. Cei de la RedLynx au introdus un sistem de evoluție prin permise deblocabile, însoțite de scurte tutoriale. Rolul acestora este pregătirea jucătorului pentru următoarea etapă de dificultate, însă efectul lor instrucțional echivalează cu o frecție aplicată unui picior de lemn; jocul este mult prea greu pentru a putea fi rezumat în câteva acrobații rigide, dictate. Componenta single include zonele originale din versiunea X360, dar și HD Warehouse, o colecție de trasee și probe speciale exclusive ediției Gold. Așa cum spuneam în paragraful precedent, majoritatea pistelor implică un soi de trial extrem, o luptă brutală contracronometru. Aș putea jura că am traversat un depozit de fier vechi pe roata din spate, folosindu-mă numai de inerție și șansă, evitând exploziile și căzăturile din noroc chior. Nu cred că am gândit mai mult de 5% din sărituri, indiferent de motocicletă, dificultate sau nivel. Dacă tot am menționat termenul „nivel", Trials Evolution Gold pune la dispoziția oricui un editor complex, chiar spectaculos, grație multitudinii de opțiuni. Comunitatea activă se implică cu pasiune în crearea de noi probe complexe, cele mai bune putând fi descărcate direct din meniul principal. Oricum, TEG nu duce lipsă de conținut, garantând zeci de ore distractive, iar dacă lupta cu secundarul nu este suficientă, modurile Skill Games și Tournament vin cu un boost de nebunie. Puteți numi alte jocuri în care detonați un motor pentru a zbura cât mai departe fluturând două scânduri legate de mâini? Sau când ați pilotat ultima oară un OZN? De câte ori ați coborât un munte cu o motoretă fără frâne? Mă gândeam eu. Pe deasupra, rider-ul și motocicletele din garaj permit o personalizare totală, în caz că vreți să fiți aruncați în aer purtând un joben roșu și o mustață dandy,



Drumul spre consumul de supă cu paiul.

„fantome" – practic, înregistrarea parcursului unui alt jucător. Dreptul la laudă este sfințit prin posibilitatea conectării conturilor de Facebook și YouTube la joc, așa că vă puteți umfla în pene cu timpii record sau căzăturile spectaculoase prin apăsarea unui singur buton.
Eu o fac tot mai des, captivat de obrăznicia (nu găsesc un alt termen potrivit) cu care Trials Evolution reușește să inoculeze o formă serioasă de dependență. Păcat de absența unei fizici realiste, din cauza căreia mulți potențiali jucători s-au simțit descurajați de idealismul acestui joc pus pe fapte mari. Totuși, TEG are caracteristicile unui titlu capabil de mult mai mult, prin susținerea comunității sale foarte creative. Și pentru că a venit momentul concluziei finale, mă declar mulțumit de „FlatOut-ul omului sărac", RedLynx și Ubisoft Shanghai reușind o treabă bunicică prin acest port împrumutat de pe pajiștile verzi ale Xbox-ului. Zburați, puilor, zburați cât mai sus! ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- ▶ un joc nebun, cu personalitatea unui adolescent
- ▶ pistele sărite de pe fix, conținutul creat de comunitate, muzica din intro, editorul de niveluri

–
- ▶ fizica tâmpită îi face o gravă defavoare controlului precis
- ▶ dificultatea exagerată pe alocuri, portare cu mici probleme de performanță

PE SCURT
Trials Evolution Gold Edition este un platformer distractiv atunci când nu provoacă atacuri cerebrale sau crize de isterie. Per total, o portare bunicică, bântuită de o fizică proastă și mici probleme de performanță.

7.9

Gen Platform, Racing **Producător** RedLynx, Ubi Shanghai **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **Online** redlynx.com/trials-evolution
CERINȚE MINIME **Procesor** Core 2 Duo 2.6 GHz / Athlon X2 3.0 GHz
Memorie 2 GB RAM **Video** DirectX 10

ALTERNATIVA FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
Cine a ratat FlatOut Ultimate Carnage a trecut prin probleme serioase de creștere și dezvoltare, cauzate de cantitatea insuficientă de testosteron.

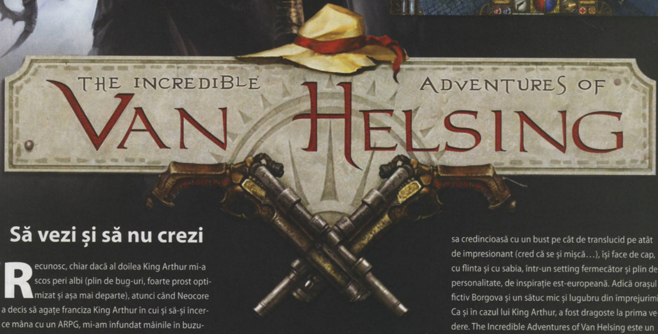




Abe Van Helsing



Știți cine-a fost internat în Ravenscar?



Să vezi și să nu crezi

Recunosc, chiar dacă al doilea King Arthur mi-a scos peri albi (plin de bug-uri, foarte prost optimizat și așa mai departe), atunci când Neocore a decis să agațe franciza King Arthur în cui și să-și încerce mâna cu un ARPG, mi-am înfundat mâinile în buzunare și am părăsit incinta bombănind. Nu faceți ce vreau eu? Bine, vă doresc o zi cât mai frumoasă și mult noroc în afaceri! Și nici că am mai vrut să știu de Van Helsing și aventurile sale incredibile până când, într-un moment de maximă încordare academică (aka ultima sesiune), am primit un mail ce conținea două key-uri pentru ARPG-ul celor de la Neocore. Au picat la țanc, fiindcă aveam o groază de treabă și niciun motiv să o mai amân puțin. Inbox-ul era lună, căci și cu o zi înainte avusesem foarte multă treabă, biblioteca era în perfectă ordine, mp3-urile catalogate pe genuri, artiști și albume, harddisk-ul defragmentat, mouse-ul curățat, tastatura dezinfectată, scrumierele spălate și parfumate, becul de la veioză schimbat, mobila ștearsă de praf și așa mai departe. Van Helsing, treci la instalat și să-ți dea Dumnezeul procrastinatorilor sănătate. După vreo oră și ceva de căpăcit rusalce, voidanoi, domovoi, vricolaci, pricolici, soldăței de plumb și alte câteva sute de lighioane folclorice augmentate tehnologic, a început să-mi pară rău că n-am avut mai multă încredere în vecinii și prietenii noștri maghiari de la Neocore.

Pulp fiction

The Incredible Adventures of Van Helsing este un ARPG (sau hack&slash, dacă preferați așa) "gothic-noir-steampunk" scos parcă din paginile unei reviste pulp a anilor '30 – '40. Van Helsing Junior (un individ nu foarte diferit de Solomon Kane), însoțit de Katarina, fantoma sa credincioasă cu un bust pe cât de translucid pe atât de impresionant (cred că se și mișcă...), își face de cap, cu flinta și cu sabia, într-un setting fermecător și plin de personalitate, de inspirație est-europeană. Adică orașul fictiv Borgova și un sătuc mic și lugubru din împrejurimi. Ca și în cazul lui King Arthur, a fost dragoste la prima vedere. The Incredible Adventures of Van Helsing este un joc cu personalitate și mult umor (ocazional prea mult, dar nu m-a deranjat). Nu revoluționează genul, de fapt chiar împrumută (cu mult bun simț și eficient) în stilul Blizzard de peste tot (Torchlight, Diablo și așa mai departe), însă reușește să fie mai mult decât suma părților sale (întotdeauna mi-am dorit să scriu asta). În Torchlight, dacă mai țineți minte, vă puteați trimite pet-ul la cumpărături în oraș. Printre altele, Katarina, companionul lui Van Helsing, poate mult mai mult decât atât. Pe lângă faptul că are un skill tree propriu și poate fi folosită ca suport sau ca participant activ (melee sau ranged) la măcel, îndeplinește cu deosebit de mult succes funcția de bagaj umblător. Rata de drop este destul de mare și, la un moment dat, n-o să vă mai intereseze de-

cât obiectele rare (galbene). În acest caz, îi puteți spune Katarinei să culeagă, pe lângă bani și poțiuni, doar obiectele magice și cele obișnuite și, din zece în zece minute, să o trimiteți să le vândă în oraș. Așa am făcut o căruță de bani și am reușit să stabilesc un record în istoria mea: am reușit să car 700 de poțiuni după mine.

Sistemul de dezvoltare a personajului nu este o minune a tehnicii moderne și a matematicilor speciale, însă mi se pare destul de complex și interesant încât să te mențină interesat pentru cel puțin două playthrough-uri (unul cu ranged, adică cu flinte și pistoale, ca-n haiducia supranaturală, și unul cu melee). Pe lângă clasicii arbori de skill-uri, mai aveți acces și la o serie de aure pasive și talente active (denumite trick-uri, pe care le puteți cumpăra de la diverșii vânzători care duc în spate economia Borgovei). În plus, am văzut câteva idei cel puțin interesante, din care mi-au rămas în minte două: fiecare skill (aka "atac") poate fi augmentat cu până la trei powerup-uri (în general damage în plus, AOE sau damage elemental) care îți consumă Rage. În plus, vă puteți selecta o configurație (combo) pe care o puteți activa cu tasta Spațiu fără să mai dați click pe fiecare dintre cele trei powerup-uri. A doua șmecherie interesantă o reprezintă perk-urile. De fiecare dată când căsăpiți un grup de campioni (clasicii "albaștri" din Diablo), primiți ceva puncte de reputație. În total, aveți zece niveluri de reputație, și la fiecare nivel vă puteți alege un perk (care oferă bonusuri substanțiale). La început, lista de perk-uri este destul de restrânsă, dar pe măsură ce vă croiți drum printre miile de monștri care infestează micul univers est-european, veți căpăta acces la mai multe, în funcție de cum v-ați comportat în joc. A, și că tot vorbeam despre monștri, să știți că sunt incredibil de mulți (în 15 ore am reușit să dobor în jur de 10 000 de nelegiuiți), diverși și, în general, interesanți și în ton cu atmosfera. Personal, mi-au plăcut soldățeii mecanici și Igorii (heheh), niște piticanii cocoșate cu aruncătoare de gaze. Cred că există și un achievment, pe care-l primiți dacă nu ucideți nici măcar un Igor pe parcursul jocului.

Loot-ul, unul dintre cele mai importante elemente ale unui hack and slash, reușește să se mențină interesant pe tot parcursul jocului. La un moment dat, te îmbăiezi în "galbene", dar întotdeauna există șansa ca printre ele să existe Satârul Blestemului Incongruent Universal Mark XXXI, și ești oarecum motivat să treci puțin cu mouse-ul peste inventar să vezi dacă nu cumva o să vinzi din greșeală cea mai satanistă archebuză cu lunetă. Spre final, când cari după tine un milion de monezi (mi s-a părut puțin dezechilibrat sub acest aspect), vei ceda tentației de a abuza puțin de sistemul de enchanting (practic, dacă nu-ți convine enchant-ul random, îl poți scoate de pe armă contra unei sume modeste, și poți încerca altul, până când îți "pică" bonusul dorit), dar ce altceva să faci cu banii? E drept, economia putea fi ceva mai echilibrată, 700 de poțiuni mi se par, totuși, cam exagerate...







Secretul lui Van Helsing

Însă ce mi-a plăcut cel mai mult, a fost explorarea și zecile de secrete împrăștiate în cele mai ascunse cotloane ale hărților. Nu le-a marcat nimeni cu pancarte aurite cât jumătate de ecran și nici cu indicatoare standard: "50 de metri până la SECRET", ci le poți pierde dacă nu ești atent. Eu am căscat ochii și tot am reușit să ratez două în primul act (noroc cu Koniec, care m-a dus la ele într-o scurtă sesiune de co-op). Altă mare bilă albă sunt cele câteva quest-uri care îți dau posibilitatea să alegi. Dau doar unul ca exemplu, la finalul căruia puteai să omori sau nu un anume vârcolac. Dacă nu îl trimiți pe cealaltă lume, puțin mai încolo vei primi ceva interesant, iar spre final jocul își va aminti decizia ta încă o dată. Nu schimbă foarte multe, însă e plăcut să observi că acțiunile tale au consecințe. Mai există câteva situații asemănătoare, dar vă las să le descoperiți singuri. Și așteptați-vă și la o porție micuță de tower defence ;)

Fiindcă risc să depășesc spațiul alocat și simt în ceafă răsuflarea rece a deadline-ului, mă voi opri aici. Nu înainte de a confirma că The Incredible Van Helsing își merită fiecare eurocent din cei o mie și nouăzeci și nouă cu cât vi-l vinde taica Steam. Cumpărați-l, e o investiție cât se poate de bună. Neocore a reușit să mă surprindă încă o dată, Stați cu ochii pe ei, presimt că surprizele nu se încheie aici, căci se prefigurează două sequel-uri și o mână de DLC-uri gratuite. ▸ cioLAN





VERDICT LEVEL

+
- atmosfera, umorul, monștrii, Katarina
- explorarea
- MUZICA!

−
- prea neserios pe alocuri
- economia o ia razna spre final
- multiplayer chinuit de bug-uri

PE SCURT

Un ARPG plin de farmec și mult, mult entuziasm. Și v-am mai spus că e ieftin?

9

Gen ARPG **Producător** Neocore **Distribuitor** Neocore
On-Line vanhelsingthegame.com **Ofertant** store.steampowered.com
CERINTE MINIME **Procesor** Dual Core 2.0 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** minimum NVIDIA GeForce 8800 GT / echivalentul ATI

ALTERNATIVA TORCHLIGHT 2

Un alt ARPG bun, cu un preț decent. Ceva mai măricel și mai complex decât The Incredible Adventures of Van Helsing.

Might & Magic Heroes VI Shades of Darkness

Mândrie și prejudecată



Mai întâi, un scurt istoric, relevant odată ce ajungeți cu ochii pe nota finală. Puține alte francize duc în spate greutatea și istoria colorată de care se bucură legendarul univers Might and Magic. Cu un trecut glorios și, din nefericire, un viitor tot mai incert, seria creată de Jon Van Caneghem rezistă cu greu sub asediul schimbărilor aduse de trecerea timpului. Din 1986 și până în prezent, epicul lore Might and Magic a trecut prin mai multe cârpeli și reamenajări decât Pam Anderson. Dar, așa cum suntem obișnuiți, producătorii refuză de cele mai multe ori conservarea unor mecanici forjate de-a lungul anilor, preferând alternative ambițioase și fragile. Nu că m-aș feri de schimbare – până și trecerea de la role playing-ul cu reminiscențe de dungeon crawler text-based din Might and Magic V la superbul Might and Magic VI poate fi considerată o metamorfoză dramatică, însă am acceptat-o la vremea respectivă cu multă curtoazie și pacienţă. Totuși, ramura TBS a universului a fost întrucâtva mai sensibilă, deși mergea mână în mână cu RPG-urile. În lumea jocurilor, TBS-urile sunt porțelanurile fine. Mă gândesc acum la Heroes of Might and Magic II, la farmecul său inegalabil, la echilibrul perfect dintre adâncimea gameplay-ului și frumusețea universului fantasy în care se desfășoară – descriere valabilă și pentru Heroes III, ale cărui campanii gargantuești mi-au mâncat sute de ore. După sucombarea 3DO, Ubisoft a preluat moștenirea M&M, tratând-o ca pe un cartof fierbinte. Oarecum, atitudinea publisher-ului era de înțeles: cu un lore atât de complex și o bază de fani rânjitori precum lupii turbați, orice mișcare greșită se poate transforma într-un fiasco de zile mari. Dar zeii au fost blânzi, iar Heroes V a fost bine primit în rândul comunității, cu tot cu cele două expansiuni și rupe-

rea definitivă de Erathia. A urmat apoi o nouă campanie de rebranding, denominația „of Might and Magic" fiind înlocuită cu formula „Might and Magic: introducețititluaici". Pe lângă schimbarea de nume, Ubisoft a încercat o reîmprospătare forțată, implementând o direcție artistică manga într-un univers fantasy deloc potrivit unor astfel de experimente. Ideea nu a prins prea bine, iar Might and Magic: Heroes VI a readus, cu mult efort, franciza înapoi la rădăcinile miturilor occidentale. Poate noua expansiune, Shades of Darkness, să poarte mai departe stindardul tradiției?


Raelag, use the Shroud! The Shroud... shroud...oud...ud...d...

În pas de marș

Shades of Darkness întrunește aproape toate condițiile unei expansiuni de școală veche: o campanie nouă standalone, o poveste originală, amplă, și modificări minore aduse mecanicilor de joc, împletite armonios cu cele de bază. Simt o bucurie sinceră atunci când producătorii din prezent decid să extindă o poveste, nu prin DLC-uri mizerabile, gândite numai pentru un dolar în plus, ci prin intermediul unor anexe autentice, cu conținut solid. Pe de altă parte, întrunirea catorva criterii înrămate de cutumele industriei nu înseamnă automat un joc excelent, chiar dacă vorbim despre un expansion pack. Shades of Darkness păstrează un gameplay similar, în linii mari, cu cel prezent în originalul Heroes VI – mai precis, o formulă clasică turn based foarte ușor de deprins. Stăpânirea la sânge a strategiilor necesare victoriei, micromangementului resurselor și a tacticilor de luptă eficiente rămâne, în continuare, altă mâncare de pește, una pentru care sunt necesare ore bune petrecute în compania scenariilor și campaniei. Dificultatea noilor misiuni este ridicată artificial și impune un ritm de creștere forțat, trăsătură de nedorit în contextul unui joc ce pune pe primul loc gândirea strategică minuțioasă, cu pași mărunți. M-am simțit hăituit cu fiecare tură nouă, purtat de mânuță pe o singură cărare, aleasă de designerii campaniei. Am preferat întotdeauna explorarea temeinică a hărții și controlul resurselor în detrimentul marșului forțat spre obiectiv. Heroes VI Shades of Darkness nu permite utilizarea schemei clasice, bazate pe un erou „construit" pentru combat (altfel spus, vârful de lance în armata căruia sunt concentrate cele mai puternice unități), unul sau doi pentru explorare și control, alături de un erou-caravană menit să asigure logistica prin transportul de trupe proaspete, în cazuri de urgență. O astfel de structură este imposibilă, căci scenariile sunt concentrate abrutizant pe un singur erou, personaj central al poveștii. În acest caz, protagonistul este Raelag – același Raelag din Heroes V, în caz că numele vă sună cunoscut – , un warlock din neamul Elfilor Întunecați, hotărât să recucerească vechiul tărâm al poporului său, ocupat acum de forțele Imperiului. Dialogurile și voice acting-ul rămân la standarde răsuflate, deși povestea generează, pe alocuri, tensiune și suspans – ba chiar o notă de mister, în cel mai curat stil fantasy. Reintroducerea facțiunii Dungeon, preferata multor jucători de Heroes, vine ca o surpriză plăcută. Unitățile din Temniță se bazează pe mobilitatea ridicată și atacurile însoțite de reducerea abilităților țintei. Până la urmă, subterfugiul și otrăvurile sunt definitorii pentru Dark Elves, iar Shades of Darkness nu putea devia prea mult de la formulă. Una dintre abilitățile de bază stăpânite de Raelag este Shroud of Malassa. Extrem de utilă în combat, aceasta transformă orice unitate într-una invizibilă, cu un bonus substanțial de damage la următorul atac. Or, singura soluție pentru o victorie rapidă este gândirea cu trei mutări înainte ca AI-ul să-și așeze măcar piesele pe „tablă", deoarece niciun alt oponent din istoria jocuri-


Ciomăgeală, nu bătălie.




Grafica jocului arată foarte bine. Culorile vii sunt încântătoare.



Heroes VI: Shades of Darkness

Vila de vară a unui baron local.



Necropolis, te voi iubi mereu!

lor video nu a trișat într-un mod mai odios decât o face computerul în SoD. Pentru AI, dezvoltarea unităților și acumularea resurselor (patru la număr în Heroes VI) se desfășoară după alte reguli. De vină este scriptarea comportamentului, chestie absolut penibilă, ținând cont de genul jocului. Cu toate acestea, eroii controlați de calculator nu sunt de neînvins. Singura diferență notabilă dintre nivelul de dificultate Normal și sculptatul în orez cu motofierăstrăul, de exemplu, este cantitatea imensă de răbdare necesară, susținută de nervi oțeliți și scrâșnete din dinți. Abia am găsit suficient timp pentru a savura povestea, ce să mai zic de explorarea hărților în întregime. În continuare, problematicul CONFLUX face mai mult rău decât bine, unele erori de conexiune cu serverele Ubisoft cauzând pierderile salvărilor sau înregistrarea greșită a punctelor de experiență acumulate în sistemul de progres general Dynasty. Raelag și minotaurii săi furioși nu mai pot scoate la mal acest expansion pack, în ciuda tuturor lucrurilor făcute bine. De ce au trebuit asiaticii de la Virtuos să-și dea cu tesla-n coif, când problemele jocului erau binecunoscute, rămâne un mister – puțină migală era suficientă pentru a elimina defectele de game design. M-am luptat cu interfața greoaie și prost concepută mai mult decât am făcut-o cu monștrii de pe hartă, accesul la informațiile despre abilități și eroi fiind anevoios și împiedicat de performanța redusă a engine-ului folosit și de o așezare a meniului lipsită de eficiență. Muzica este singurul punct cu adevărat plăcut, stilul compoziției făcând trimitere la armoniile calde din Heroes II. Măcar atât.



Două cuvinte: TENTACLE & PORN.

Nu ne alegem destinul...

Îmi pare rău pentru Shades of Darkness. Mă așteptam la mult mai mult de la un expansion pack nou-nouț pentru Heroes VI. AI-ul a rămas, din păcate, la fel de cretin, iar campania devine un calvar pentru neofiți încă de la prima misiune. Totuși, noul castel are potențial și farmec în Hot Seat, clasicul mod multiplayer prezent în toate titlurile seriei. De fapt, întreg jocul merită cumpărat numai pentru multiplayer, caz în care achiziția ediției complete nu își justifică prețul variantei distribuite digital (în retail, prețul scade drastic). Cine are voința să observe cele 20 de creaturi neutre proaspăt adăugate sau noile seturi de artefacte merită aplauze, dar iubitorilor înrăiți de Might and Magic le este mult mai bine în compania clasicelor. Istoricul din introducere vine ca o justificare a notei mele: pentru un jucător aflat la primul contact cu Heroes VI, Shades of Darkness este o campanie provocatoare, dificilă, parte a unui TBS cu farmec, dar bântuit de probleme tehnice grave. Pentru un veteran, noua expansiune este o instigare forțată, o luptă enervantă cu un calculator obligat să trișeze pentru a face față unor strategii furioase. Pe scurt, cu excepția poveștii clasice, Shades of Darkness nu este un succesor demn de moștenirea Heroes. Metacritic arată un scor agregat ce oscilează între 4 și 5, lucru îngrijorător pentru viitorul seriei. Ținând cont de experiența personală, dobândită de-a lungul timpului alături de saga Heroes, am hotărât să împac prima impresie de reviewer cu cea a unui jucător experimentat. Momentan, calea de mijloc este cea potrivită – măcar eu voi fi împăcat cu gândul unei judecăți temperate.

PS: Ați observat, probabil, lipsa oricărei trimiteri către Heroes IV. Deși este un joc bun spre excelent, gameplay-ul său complet diferit îl face irelevant în cadrul acestui articol. ▶ **Aidan**



Papă fier, urâtule!

VERDICT LEVEL

+
- noua facțiune este interesantă în Hot Seat
- muzică și poveste clasică, inspirată din primele jocuri ale seriei

–
- probleme tehnice grave, buguri, CONFLUX (bleah!)
- AI de toată jena

PE SCURT

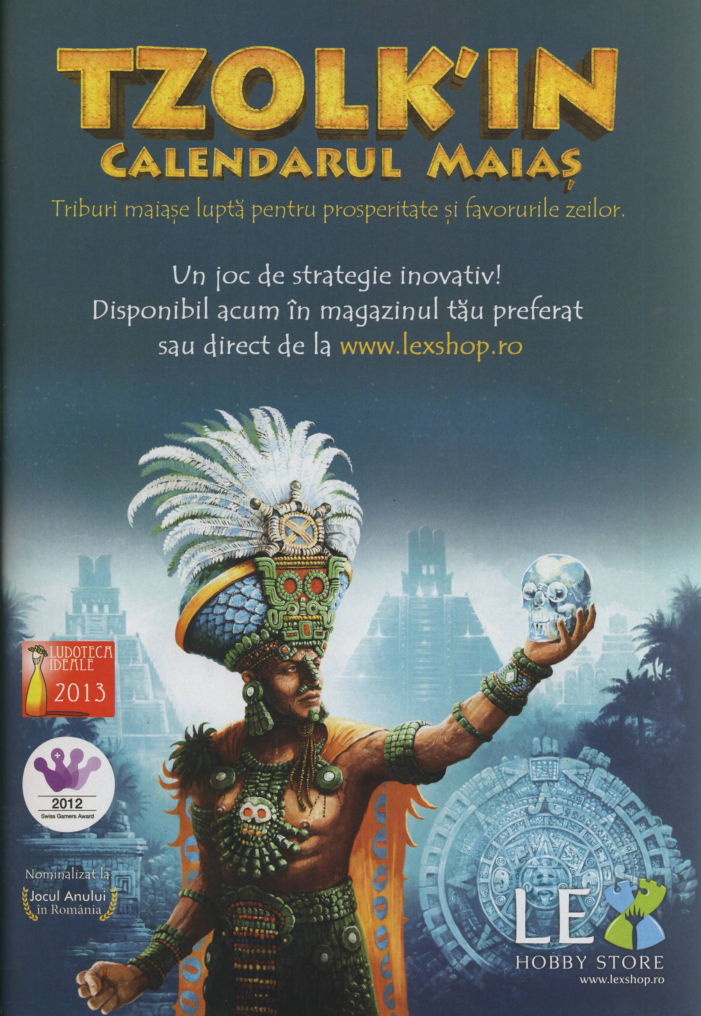
Shades of Darkness este o expasiune formulată după o rețetă clasică, dar care eșuează lamentabil atunci când vine vorba de execuție.

6.5

Gen Turn Based Strategy **Producător** Virtuos **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **Online** might-and-magic.ubi.com/heroes-6

CERINȚE MINIME
Procesor Dual Core 1.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA MIGHT AND MAGIC X
Nici nu a văzut lumina zilei și eu îl propun ca alternativă la Shades of Darkness. Spre ce prăpastie a logicii mă îndrept oare? Oricum, ideea e că jocul merită atenție. Cine știe, poate vom avea parte de mult așteptata reînviere a francizei.



TZOLK'IN
CALENDARUL MAIAȘ
Triburi maiașe luptă pentru prosperitate și favorurile zeilor.
Un joc de strategie inovativ!
Disponibil acum în magazinul tău preferat
sau direct de la www.lexshop.ro
LUDOTECA IDEALE
2013
2012
Swiss Gamers Award
Nominalizat la:
Jocul Anului
în România
LEX
HOBBY STORE
www.lexshop.ro



Preview Monster Hunter Online

Când am pornit MH3U, habar nu aveam cu ce se mănâncă această serie. M-am ferit cât am putut să citesc despre ea sau să mă uit peste imagini sau filmulețe. Majoritatea jocurilor hardcore venite din Țara Soarelui Răsare reușesc de obicei să mă surprindă prin ceva nou, fie el gameplay, poveste sau prezentare, motiv pentru care, în momentul în care aflu că o companie aduce pe meleaguri europene un anume titlu bine primit în Japonia, nu mă mai uit decât la data de lansare și la sistemul pe care va putea fi jucat. Despre Monster Hunter nu știam decât că, alături de Pokemoni, este unul dintre acele titluri jucate în neștire în Orientul Îndepărtat. Un fel de WoW sau CoD pentru ei. Seria care a scos din caca și a dat avânt PSP-ului și care, cel mai probabil, o va face și cu PSP Vita. O franciză care vinde milioane de console, de obicei portabile, în momentul în care apare un nou titlu.

MH3U a reușit să mă uimească încă de la primul cadru, cel de load, pentru că titlul jocului m-a dus cu gândul în alte direcții – vânătoare de monștri, credeam că o să am de-a face cu un Diablo cu arătări mai interesante sau cu ceva similar cu The Witcher sau Demon's Souls. În schimb, ecranul era plin de aromele curcubeului Skittles, coperta unei cărți de colorat cu inspirații incaș-chineze. După care, imediat după meniul în care mi-am construit personajul, nimic deosebit prin comparație cu ce am văzut în alte părți; am fost aruncat în mijlocul unui sat pescăresc, plin de viață și culoare, răvășit puțin de un cutremur. Undeva la tropice, aș vrea să spun, dar avem înglobate aici, cu foarte mult bun gust și talent, atât de multe și de variate motive și simboluri, încât nu prea poți să pui punctul pe „unde". Cred că cel mai aproape de adevăr ar fi Polinezia sau, poate, Filipine. Asta până când privești la aborigeni, care par maori cu un pic de Africa, dar și de China în ei. La fel poți comenta și în privința „arhitecturii", porturilor și posturilor. Acest mic așezământ îți face poftă și de o plimbare pe plajă, cu palmieri lângă, dar și de una prin deltă. Soare să fie, și lene.

Tu ești noul vânător, iar Mai Marele satului îți prezintă situația și te roagă să strângi câteva resurse pentru ca pescarii să aibă cu ce repara una, alta. Câteva piei de animale, pentru corturi și bărci, iederă și liane, pentru sfoară, și coșuri, pietre și minereu pentru unelte. Înainte de a pleca în aventură am dat însă o tură prin meniuri. Și m-am pierdut. Nu mare lucru avea sens, nu mare lucru se putea schimba sau seta, dar, cu toate astea, erau multe și diverse – de la o enciclopedie „monstruoasă", goală, până la o poțiune dedicată combinării resurselor. La fel de goală. În plus, felul în care navighezi prin aceste panouri este cel puțin ciudat. Acum apeși butoanele L și R pentru a schimba între ele, acum trebuie să o faci cu manetele sau crucea direcțională. Poziționarea lor este la fel de aburitoare, în sensul că producătorii nu s-au mai chinuit să le pună în oglindă, pentru a le „localiza".




Mor! Mor! Mor!



Îi curg balele, e de bine.


Tupeu.

Astfel, mai toate meniurile principale se deschid în partea dreaptă, sus, a ecranului, pe când cele secundare apar sub ele sau, consecutiv, spre stânga. Orânduire cât se poate de normală în Japonia, unde tradițional se scrie de sus în jos, de la dreapta la stânga, până și cărțile se deschid de la coadă, dar oarecum debusolantă pentru noi, ăștia condiționați pe orizontală, de la stânga la dreapta.

Văzând că nu ajung la nicio concluzie, am zis să trec la treabă! În cufărul găsit în umila lacustră primită în dar, am găsit o sumedenie de arme. Am ales un arc, dacă tot sunt vânător, și-am ieșit în lume. Primul contact l-am stabilit cu un aptonoth (numele din joc) și familia lui, un animal de vreo 4 metri înălțime și vreo 10 lungime, care aduce cu un parasaurolophus (un dinozaur ierbivor care a trăit acum 75 de milioane de ani). Am înghițit în sec și am scos arcul. Degeaba. Animalul nici nu s-a sinchisit și a continuat să pască liniștit. Pentru că nu m-a atacat, am trecut mai departe, în zona 3, unde mă așteptau câțiva pui de... dilophosauri (numele din realitate), îi știți, ăia mici (2 - 3 metri, cam așa) și-ai dracu', din Jurassic Park. Nici nu am mai așteptat, i-am luat la ochi și am tras. Pe lângă. Felul în care țintești cu arcul este deosebit de anevoios și incomod, limitat de mișcarea țintei cu maneta din partea dreaptă și fără o opțiune de auto aim sau măcar de lock on target a camerei. Am început să alerg de colo-colo frustrat și sfâșiat de rapizii dinozauri.

Următoarele două-trei ore de joc au adus alte și alte surprize, dar nu de tipul celor de care vă povesteam la început. Totul mergea spre rău. Mă așteptam să trebuiască să caut acele resurse de care aminteam, pădurile să fie cu adevărat păduri, întortocheate, întunecate. Dar nu. Spațiile sunt cât se poate de clar delimitate și la fel de colorate ca satul din care plecasem; nu poți sări, locurile de unde poți extrage/prinde/mina diferite materiale/gândăcei/elemente sunt cât se poate de clar marcate. În plus, grafica nu e cine știe ce, iar animațiile, în momentul în care te Pui Pe Treabă – și dai cu târnăcopul în filoane sau cu plasa de prins muște în balegă –, sunt cât se poate de penibile. Pur și simplu nu înțelegeam cum un joc atât de limitat (la prima vedere), care te pune să aduni resurse și să te întorci în sat cu ele, a avut atât de mult succes. Înțeleg că asiaticii au nevoie de muncă pentru a se simți împliniți (așa sunt crescuți, și se mândresc cu asta) și că la ei grind-ul nu este la fel de hulit ca la noi, dar totuși – ce făceam acum era penibil.

Am revenit în sat, am aruncat arcul înapoi în cufăr și am început să testez restul de arme. Pentru că îmi plăcea cum arăta, mai mare decât mine și aproape la fel de lat, am plecat înapoi în pădure cu paloșul. L-am rotit de două ori deasupra capului și am încercat să nimeresc alți doi-trei dilophosauri. Canci! Roiau în jurul meu, iar eu d-abia țineam arma în mână. Când lansam un atac, îmi lua 2-3 secunde să-mi revin. Se pare că aici, dacă o armă e mare și grea, apăi acest lucru se va resimți și în felul în care te miști și ataci. Din nou, am fost luat pe nepregătite, așa că m-am întors să caut ceva mai rapid. Până una, alta, m-am decis să aleg un baltag care se poate transforma, la nevoie, într-o spadă. În forma lui de bază, de topor de mari dimensiuni, e greu de utilizat, dar măcar loviturile au anvergură. Când îl transformi în spadă, te deplasezi mult mai încet, dar combourile sunt rapide și dureroase. Mi-a plăcut această flexibilitate, dar mai ales mecanismul de trecere de la o formă la alta, unul mecanic, și nu magic, cum am mai văzut în alte jocuri, pe principiul „puf!", acum e spadă, acum e topor. Un mecanism care pare că poate fi construit și în realitate. În scurt timp, puii de dilo' erau la



De multe ori, cea mai sănătoasă e fuga.

MONSTER HUNTER ONLINE. PC.

Presupun că mulți dintre voi v-ați uitat la titlu, la platformele pe care poate fi jucat și la notă și ați aruncat o înjurătură. Am vești bune. De curând, în China, a fost lansat Monster Hunter Online, un MMO-RPG aș vrea să spun, dar cred că doar O-RPG e denumirea mai bună. De ce China prima? Pentru că jocul are cei mai mulți fani acolo, dar este și o bună piață de test pentru PC. Din vară, un beta își va deschide porțile și pe teritoriile PAL și NTSC. Motorul pe care rulează este CryEngine 3, iar jocul arată de 5 ori mai bine decât cel de pe Wii U. Să sperăm că se va și juca la fel de bine!



Am plecat.


Aia e coada, ar fi bine să vă feriți.

pământ și în sfârșit am putut să-mi culeg și să-mi minez resursele în liniște. M-am întors în sat și am pus oamenii la treabă, în timp ce alte opțiuni au început să se deschidă. Câteva din resurse puteau fi combinate, iar poțiunile rezultate îmi făceau cu ochiul. Carnea animalelor putea fi făcută la grătar. Ghilda vânătorilor a început să aibă și ea câteva doleanțe: ba că prințesa voia niște ficat de dragoniță verde, ba că un pitic a fost văzut în pădure - apariție rară, ce trebuie investigată. În tot acest timp, sătenii veneau cu propriile nevoi, de obicei mult mai practice. În al doilea quest, dacă-mi aduc aminte bine, a trebuit să vânez (omor) și pașnicul aptonoth. La cât era de mare, mă așteptam la o luptă crâncenă, dar a căzut după numai două lovituri, zbătându-se și urlând în chinuri, în timp ce familia-i fugea care încotro.



Mi-a fost milă de el și nu am înțeles pe moment de ce producătorii au ales atât de devreme în joc un astfel de „sacrificiu". Ceva s-a schimbat în mine în acel moment și în sfârșit am început să prind direcția în care te duce acest joc. MH nu este cu monștri și în niciun caz nu este un joc action. Este un joc în care lupta este tactică, în care nu te grăbești nicăieri, un simulator de vânătoare într-o lume în care animalele și armele sunt puțin diferite. Presupun că producătorii au ales ca toate animalele să fie... imaginate (și să le numească monștri) pentru că, pentru mulți dintre noi, ar fi prea dureros să ieșim în pădure și să punem la pământ un... elefant. Așa, dacă aduce a dinozaur, șopârlă, balaur, putem să ne disociem mai ușor de cruzimea la care am fost împinși. De altfel, unele dintre animale, care se aseamănă foarte mult cu cele reale, nu pot fi omorâte. Sunt câteva căprițe, de exemplu, care îți dau resurse importante: cornul și blana. Dar care, după ce le-ai pus la pământ și ai luat ce ai avut nevoie (vorba vine, e un random dat pe ce resursă cade când bagi pumnalul în ele), se ridică și fug.


Ăsta e capătul celălalt, ar fi bine să vă... Fugiți!!!


Probabil crede că dacă merge tiptil scapă.



Periuță de dinți pentru monștri?



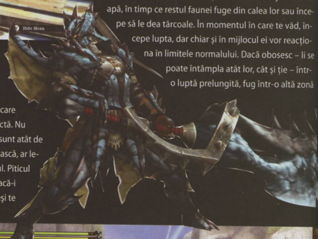
Câteva dintre măștile ăluia mic.

În timp ce altele, care trebuie omorâte sau capturate, sunt mitizate. Un urs de două ori mai mare decât tine, acoperit cu solzi și platoșe cornoase, nu îți mai inspiră milă când dai cu barosul în el, mai ales după ce te-a alergat bine de tot sau ți-a dat o labă de te-a aruncat la 5 metri depărtare. Realismul mișcărilor, răgetelor, răsuflării, urletelor de durere ale acestor animale te face însă să le respecți. Iar jocul este foarte atent în a sublinia că toate resursele „culese" sunt folosite sau folositoare. Nu ieși în pădure să dai omorul. Ieși pentru că ai nevoie de piei, de colți, de plante, de miere, pentru a repara, pentru a te hrăni, pentru a pune pe picioare agricultura și așa mai departe. Am început să înțeleg și cele câteva animații care nu se potriveau inițial în cadrul mare. Producătorii nu au dorit un joc trist sau apăsător și au contrabalansat cu câteva acțiuni gen Benny Hill. Să vedeți cum fuge avatarul vostru când puneți arma în spinare, iar un monstru vă urmărește îndeaproape. Sau cum mănâncă la cantină. Cum scoate grătarul (mai mare decât el) în mijlocul pădurii și rotisează o halcă de carne, după care sare în sus de bucurie, dacă-i reușește o friptură perfectă („so tasty!!!").

Producătorii au trebuit să facă o echilibristică între părțile distractive, „e un joc", și părțile serioase, „e o simulare de luptă împotriva unor animale periculoase", și le-a ieșit de milioane. Pe de o parte avem satul, mereu colorat și plin de viață, cu personaje care glumesc și fac mișto de tine de fiecare dată când deschizi gura. Cred că cel mai bun exemplu aici e piticul pe care-l găsești în pădure, în questul de care vă spuneam mai sus, care se dovedește a fi un copil al unui trib de pigmei mândri și războinici, plecat de acasă într-o misiune inițiatică în care trebuie să găsească masca perfectă. Nu de alta, dar oamenii acestui trib sunt atât de urâți, încât, dacă nu ar purta o mască, ar leșina când s-ar vedea unul pe altul. Piticul începe să te urmeze peste tot (dacă-i ceri), dar ține să sublinieze că, deși te ajută, tu ești minionul (creatura de companie a) lui și nu invers. Că doar e copilul șefului de trib și nu se pretează la așa ceva.

Pe de cealaltă parte, avem luptele, care devin rapid intense, pline de tactică și pregătiri, înfipte într-o realitate fizică care te aruncă acolo, în mijlocul universului propus. Jocul vine cu unele dintre cele mai naturale animații pe care le-am văzut. Producătorii au cu siguranță câțiva biologi în echipă și și-au impus ca toți monștrii creați să aibă sens. Așa se face că agilitatea și câteva din atacurile lor pot fi anticipate. Un monstru care aduce cu un tyrannosaurus va alerga după tine pentru a te mușca sau te va lovi cu coada în caz că încerci să-l iei pe la spate. Logic! La fel cum un rinocerosaurus, nume inventat, va fi mai lent, dar și mult mai greu de doborât. Pe de altă parte, producătorii nu s-au rezumat doar la a copia comportamente, ei au ținut să ne lase și cu gura căscată la fiecare nouă apariție de mari dimensiuni. O să descoperiți atât șopârle-omizi, otrăvitoare, care arată mai ceva ca în Dosarele X și care o să vă alerge prin caverne (nu le lăsați să vă cadă în cap), cât și giga-pelicani care pot reproduce schelălăielile progeniturilor altor monștri. Moment în care ar fi bine să le dați una peste gușă pentru a o dezumfla sau poate să folosiți o bombă sonică pentru a distorsiona sunetele produse; nu de alta, dar e periculos și de unul singur, fără întăririle chemate de strigătele lui.

Realismul nu e impus însă doar de realizarea impecabilă a monștrilor de mari dimensiuni (boșilor), ci și de ecosistem. Dacă-i urmăriți de la depărtare, o să vedeți că se comportă ca orice alt animal. Unora le place să stea la soare, altora să se plimbe sau să se joace în apă, în timp ce restul faunei fuge din calea lor sau începe să le dea târcoale. În momentul în care te văd, începe lupta, dar chiar și în mijlocul ei vor reacționa în limitele normalului. Dacă obosesc – li se poate întâmpla atât lor, cât și ție – într-o luptă prelungită, fug într-o altă zonă





În 4 nu e mai ușor, dar e mai frumos.



și caută ceva de mâncare; unii preferă leșurile, alții mierea sau animalele de mici dimensiuni, pe care le vânează cu pricepere. În timp, înveți care le sunt tabieturile și reușești să-i interceptezi înainte de a termina (sau de a începe) să înfulece. Un mare avantaj, pentru că așa, ostenite, sunt mai lente în mișcări, cu excepția câtorva care [spoiler]. Spre sfârșit, când deja sunt rănite, se retrag în vizuini să doarmă. Dacă știi unde se duc, lupta e ca și câștigată. De nu, și nici nu îi găsești, lupta se reia, pentru că în acest mod lighioanele își refac o bună bucată din viață – viață care nu este vizibilă pe ecran sub forma unei banale și nerealiste bare de sănătate. În timp, vei învăța să recunoști semnele care-ți spun cât mai ai de tras până la liman, pentru că, pe parcursul luptei, animalelor încep să le curgă balele, încep să șchiopăteze și chiar și părțile cornoase, platoșele sau cozile încep să se spargă sau să se rupă. Și vrei să se spargă sau să se rupă, pentru că așa șansele de a recupera exact ce-ți trebuie cresc. O coadă sau două pentru niște budigăi mai armați, o platoșă pentru un baros mai furios și așa mai departe. La începutul jocului, pentru că mă așteptam să fie un action, începusem să dau din colț în colț pentru că nu nimeream nimic. MH3U ține foarte strict cont de distanțe. Dacă ai fandat, iar sabia a trecut la un centimetru de monstru, ghinion, nu se întâmplă nimic. Nu apare acel mic efect vizual de contact, atât de des întâlnit în alte jocuri mai iertătoare. Dacă doar îl zgârii, la fel, nimic din punct de vedere vizual. Loviturile trebuie date în plin, dacă vrei ca animalul să le resimtă. În plus, trebuie să te aștepți ca anumite zone să fie mai ușor de străpuns cu armele tăioase: o burtă umflată, de exemplu, în timp ce altele să fie mai ușor de zdrobit cu armele de impact, cum ar fi o carapace. Nu de puține ori mi s-a întâmplat ca toporul să ricoșeze pur și simplu din anumite părți mai dure ale anima-



Noul hub multiplayer.



Câteva dintre panourile, interactive, interschimbabile, vizibile pe tabletă când te joci pe TV.



Privind prin luneta unei arbalete.

JOACA CU TABLETA ŞI INTERNETUL



După ultimul update (1.02), remote-play-ul, adică joaca doar pe controler, a devenit posibil. Jocul arată puţin mai urât pe ecranul tabletei, ciudat, pentru că până acum toate pe care le-am încercat arătau mai bine, dar este perfect jucabil şi aşa. Când joci pe TV, tableta îţi mai dă câteva informaţii şi scurtături, nimic însă care să-ţi lipsească prea tare când treci pe gamepad only. Opţiunea este importantă, pentru că acest titlu te face să joci în neştire şi e bine să poţi să eliberezi televizorul pentru restul familiei. Alt lucru bun pe care-l face Wii U este că te lasă să deschizi internetul fără să opreşti jocurile. Astfel, când nu-ţi mai aduci aminte unde dracu' ai găsit ultima oară gândăcei dulgheri, poţi foarte rapid să pui pe pauză şi să dai o căutare. După vreo 30 de ore, eu am început să joc MH3U lângă calculator. E mult mai uşor aşa. Deschizi un Wiki şi dai şi cauţi. Iar dacă eşti cu adevărat nebun (ca mine), mai deschizi şi un Excel în care arunci arborii de upgrade ai armelor pe care le deţii. De obicei nu joc jocurile aşa, dar aici sunt atât de multe resurse de adunat, de combinat, de vânat şi pescuit, încât nu aş fi scos-o altfel la capăt.



O fi grafica prăfuită, dar locaţiile nu si-au pierdut din frumuseţe.

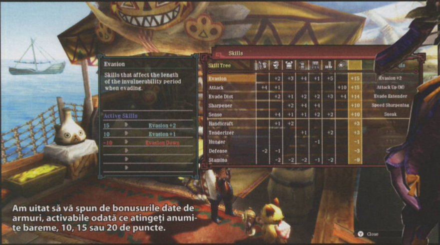
lului, aşa cum nu de puţine ori am şi râs când am înfipt cu ură un baros în laba unui gigant, iar acesta şi l-a tras de acolo cu un gest cât se poate de omenesc. Dacă ai noroc şi prinzi o lovitură puternică în contrapie, să zicem, în momentul în care monstrul plonjează pentru a rupe cu dinţii o bucată din tine, iar tu vii cu un ciocan în urcare, apăi să vezi spectacol. Iniţial, când arma pe care o cari cu tine este mai puţin puternică, rezultatul va fi doar o mică dezechilibrare sau dezorientare a animalului. Cu timpul însă, mai ales dacă revii la monştrii de nivel mic (vorba vine, nu sunt categorisiţi aşa, trebuie să ţii minte de care e bine să te apropii şi de care nu, în funcţie de cât de pregătit eşti), o să vezi cum îi arunci cât colo sau chiar îi faci knockout pentru câteva secunde.

Bineînţeles, nu numai armele au un impact fizic realist asupra „inamicilor", şi ei, în funcţie de cât de ţeapănă e armura ta, de cât de puternică e lovitura încercată şi cât de în plin ţi-o iei, te pot ori scutura un pic, ori arunca la 20 de metri depărtare, în funcţie de caz. Dacă nu eşti atent, te pot chiar călca în picioare – şi credeţi-mă că nu vreţi să fiţi călcaţi în picioare de un monstru de 4 etaje – sau chiar trimite direct la culcare. Dragonii sunt atât de masivi, încât se întâmplă, când urăgănesc pe lângă tine, să te dezorienteze, chiar dacă nu te-au nimerit, doar datorită curenţilor de aer sau apă pe care îi creează. Motorul fizic este extraordinar şi ţine cont de diferenţele de greutate, de frecare, impuls, acceleraţii, de zonele în care loveşti sau în care eşti lovit. Contactele sunt palpabile, încăierările incredibile. Incredibil de intense, pentru că trebuie să înveţi cum să mânuieşti armele, cum să ataci cu grijă, când să te retragi, să studiezi ripostele şi mişcările animalelor. Luptele în acest joc sunt ca un dans sportiv, la profesionişti, pe o tablă de şah.

După vreo 10 ore de joc, foarte mult, dacă mă întrebaţi pe mine, şi înţeleg acum de ce MH este iubit de unii şi neînţeles de alţii, deja începusem să mă deprind cu noua orânduire. MH ţine să implementeze realist cât mai multe din acţiunile posibile şi până la un anumit punct nu îi înţelegi regulile. Acum ştiam când o să întâlnesc un animal de mari dimensiuni şi implicit că trebuie să fiu pregătit – să iau cu mine mâncare, în caz că trebuie să-mi refac energiile, poţiuni, pe cât se poate făcute în casă, din plante, glande şi gândăcei, nu de alta, dar la piaţă sunt scumpe, pentru a mă proteja împotriva arşiţei, pentru a-mi reface viaţa, energizante şi câte şi mai câte. Câteva gresii pentru a ascuţi armele, în caz că se tocesc. Capcane, dacă mă decid (sau trebuie) să capturez bestia. Şi aşa mai departe. Băiatul bun la toate al bătrânului satului vine chiar şi cu prognoză, pe zile, pentru pădurea din apropiere. Dar nu una meteorologică, ci una monstruoasă. Începi deja să-ţi faci planuri. Astăzi mă iau la trântă cu dragoniţa verde de care vă spuneam mai sus, aş face bine să iau cu mine nişte ser, că data trecută m-a făcut praf cu coada aia a ei veninoasă. Mâine însă, pentru că-mi mai trebuie câteva pene de „pelican", ies în pădure, sper ca prognoza să fie bună (e mereu bună). Dar, dacă tot ies, bag şi un grătărel şi un minerit, stocul de fripturi este pe terminate, în timp ce următorul upgrade al armei cere nişte fier.



Iniţial nu am înţeles această obsesie a implementării fiecărei activităţi. Vrei să salvezi, te duci în căsuţă şi tragi un pui de somn. Vrei să pleci cu un boost în luptă, te opreşti şi bagi o mâncărică la cantină. Vrei să pleci la cumpărături în alt port, te duci pe chei şi iei caravela. Nu există meniuri instant care să-ţi facă viaţa mai uşoară pentru că producătorii au dorit să impună un anumit ritm, dar mai ales să te pună în contact cu tot ecosistemul jocului. Odată ce te-ai relaxat, realizezi că munca depusă este cât se



Am uitat să vă spun de bonusurile date de armuri, activabile odată ce atingeţi anumite bareme, 10, 15 sau 20 de puncte.



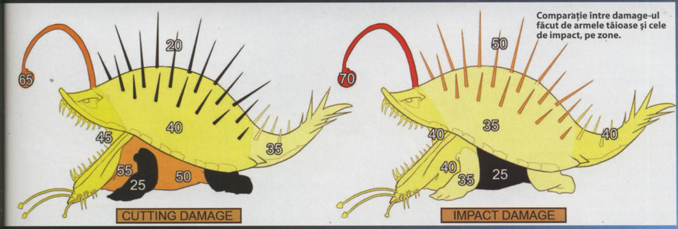
Am urât șopârâma asta.

poate de satisfăcătoare și interesantă. Te duci la fierar, de exemplu, și, în funcție de ce monștri ai dovedit, el îți spune ce armuri poate să facă pentru tine și de ce mai are nevoie. Am un mare respect pentru cei care au făcut designul armelor și armurilor aici. Toate au sens. Iar părțile animalelor folosite sunt vizibil implementate. Ce coif poate fi mai rezistent decât unul făcut din țeasta unor berbeci care se dau cap în cap la fiecare 10 minute? Sau, vrei un baros mai puternic? Hai să adăugăm un os palatin peste el, cu tot cu dinți. Cred că cel al unui tyrannosaurus ar fi perfect. Dar nu numai asta, mai și arată într-un mare fel.

Bineînțeles, nu vor lipsi nici ciudățeniile, ca armele acoperite de pene, care se mai și desprind în urma impactelor mai puternice. Dar asta face parte din farmecul jocurilor venite din acea parte de lume. De exemplu, pentru un motiv numai de ei știut, muncile grele, ca agricultura, bucătăria, menajul, sunt toate făcute de pisici. Nu, nu sexy, ca în alte jocuri. Muncitoare și haioase. De fapt, toată povestea jocului și toate întâmplările din sat au un strat de incredibil și haios aruncat peste ele. Muncă și bună dispoziție asezonate cu lupte cu boși. Ce ți-ai dori mai mult?

Tot undeva pe aici m-am hotărât să mai arunc un ochi peste tipurile de arme. Nu de alta, dar în sfârșit mă deprinsesem cu mecanicele jocului și acum începeam să realizez utilitatea celorlalte clase. Sunt 12 cu totul și foarte diferite. Toate interesante. O sabie mică cu scut, care-ți permite atacuri rapide, dar și protecție împotriva loviturilor mai puțin puternice. Cel mai mare avantaj al acestei arme vine însă din faptul că poți folosi obiectele din tolbă fără a o pune înapoi în teacă. Două iatagane. Foarte rapide, dar cu o anvergură mică. O katană, puțin mai lentă, dar mult mai lungă și mai tăioasă. Paloșul, atât de greu și de lat, încât poate fi folosit și ca scut, unul doar frontal, dar oricum. Barosul, armă de impact, de sfărâmat. Greoaie, dar puternică. Ciocanul cimpoi... mda... diferitele lovituri posibile îl încarcă cu aer. Care poate fi apoi eliberat pentru a crea melodii. Melodii care îți pot da bonusuri de agilitate, viață, protecții și așa mai departe. Lăsând nebunia de o parte – să vedeți cum e când ieșiți în pădure cu cimpoiul umflat aruncat peste umăr și începeți să-l izbiți de animalele din apropiere, după care vă opriți să trageți o cântare –, acest tip de armă este unul foarte interesant. Te învață să lupți ritmic și te poate transforma într-un fel de paladin. Căci cântecele unora dintre ele ajută toată echipa, nu numai pe tine.

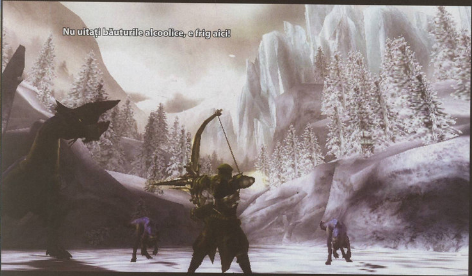
Lancea este greu de utilizat, pentru că de obicei o folosești la împuns, iar animalele nu prea stau locului. În schimb, vine cu un scut mare care te poate proteja în mai toate condițiile. Lancea Grea este mai versatilă și poate fi folosită și ca un fel de shotgun (vine cu încărcături explozive care nu sunt eficiente decât de foarte aproape). Scutul este însă mult mai mic. Despre toporul care se poate schimba în spadă v-am povestit deja. Arcul... acum că știam cum se duce o luptă, a devenit mult mai valoros, dar, diferit de majoritatea jocurilor, nu este o armă bună de ales la început. Cere răbdare și strategie, plus un studiu prelungit al mișcărilor și atacurilor monștrilor. Săgețile, în schimb, sunt infinite și le



Comparație între damage-ul făcut de armele tăioase și cele de impact, pe zone.



Avantaj eu!



Nu uitați băuturile alcoolice, e frig aici!

poți și unge cu anumite soluții care le fac otrăvitoare, paralizante, explozive și așa mai departe. Arbaletele sunt de două feluri: ușoare și grele. Cele ușoare sunt mai rapide și folosesc muniție mai ieftină sau mult mai ușor de creat, pe când cele grele sunt adevărate tunuri, dar sunt lente și costisitoare.

Jocul îți pune la dispoziție câte una din aceste arme încă de la început, pentru că aici nu personajul crește în nivel, ci armele și armurile. De la începutul și până la sfârșitul jocului vei avea aceeași bară de sănătate: 100. În schimb, cu fiecare animal mai periculos doborât vei debloca și un nou tip de armură sau un upgrade al unei arme. Așa se face că o să fie greu (dacă nu vrei să faci un grind nebun) să avansezi în joc cu mai mult de 2 arme distincte. Arborii de upgrade al acestora sunt nesimțiți și vei vrea să te extinzi pe cât mai multe ramuri, o dată pentru că animalele au rezistențe diferite (foc, apă, gheață etc.), dar și pentru că nu știi niciodată unde o să dai de „aur". Materialele necesare sunt diferite de la o ramură la alta, dar și din ce în ce mai rare și mai greu de obținut. Jocul subliniază, de altfel, că trebuie să te specializezi prin simplul fapt că nu te lasă să ieși la vânătoare cu mai mult de o armă la tine. Bineînțeles că unele se pretează mai bine anumitor monștri, pe când altele te pun în dificultate, dar per total sunt foarte bine echilibrate. Jocul poate fi terminat cu oricare dintre ele. Timp, răbdare și pasiune să fie.

Eu, cum vă spuneam, am ales inițial un topor-spadă, dar am avut norocul să găsesc între oasele dintr-o peșteră un baros ruginit. După ce l-am curățat, am realizat că era de două ori mai puternic decât arma pe care o aveam în acel moment. Oferta era prea bună pentru a fi refuzată, deși mi-a luat alte ore până să învăț cât de cât să lupt cu el. Ce v-am povestit mai sus despre arme e așa, ceva de suprafață, zeci de ore după ce ai pus mâna pe un tip de armă, tot mai înveți cum să devii mai eficient. Nu-mi pare rău. Ciocanele sunt mai puțin flexibile în luptă, dar pot zdrobi mult mai multe părți tari ale animalelor, ceea ce duce la răsplăți mai bogate la sfârșit.

După 20 de ore în joc eram irecuperabil pierdut în el. Dacă te prinde, dă o dependență nebună; până și la serviciu stăteam să mă gândesc la ce am de făcut mai departe, pregăteam luptele în minte, gândeam strategii agricole etc. Satul era deja în mare reconstruit, iar pisicile puteau crește atât ciuperci, cât și plante și insecte, trebuia doar să le spun de ce aveam nevoie. Bărcile erau toate reparate, iar pescarii puteau fi trimiși în căutări de comori sau pește. Toate aceste lucruri mi-au redus enorm nevoia de a pleca în căutarea resurselor. Jocul s-a transformat din nou, iar acum era doar despre lupte grandioase cu monștri incredibili. Ugrade-uri și strategii de luptă. Meniurile de care vă spuneam la început au devenit cât se poate de clare și oferă exact ce trebuie. Zonele prin care te plimbi nu sunt întortocheate, pentru că ai nevoie de spațiu și delimitări clare când te bați cu munții. Zonele sunt, de fapt, toate niște arene frumos colorate. Iar fiecare luptă e, de fapt, una cu un boss. Jocul devine greu dacă nu ești atent la tot ce ți se spune despre monștrii cu care urmează să te iei la trântă sau dacă nu te pregătești temeinic. Și poate deveni și frustrant sau obositor. E greu și tensionant să lupți pentru 15-30 de minute încontinuu. Iar când pierzi..., mai ales dacă trebuie să scrii un review și termenul se apropie, ai impresia că ai pierdut timpul de pomană. De fapt, înainte de a cumpăra acest titlu, m-am gândit de două ori. Din ce știam, succesul pe care l-a avut în Japonia se datorează cooperativului. Aveam impresia că e construit în jurul acestui concept și că va





Lagiacrus. Dimensiuni?... medii.

fi prea greu în single. Ei bine, jocul este dificil spre foarte dificil, dar cele două componente ale lui sunt separate. Poți încerca questurile și arenele de multi și de unul singur, dar sunt toate șansele ca monștrii de acolo să-ți rupă oasele. Am văzut camarazi omorâți de o singură lovitură. Trebuie să-ți vezi lungul nasului și să încerci doar luptele în care ai șanse. Armura să te protejeze de măcar 4-5 lovituri în plin, iar armele să fie destul de ascuțite cât să taie în carne. De fapt, jocul are chiar și o limită de 50 de minute (dacă nu mă înșel) pentru toate misiunile. Dacă în tot acest răstimp nu ai reușit (singur sau împreună cu prietenii) să răpui monstrul, atunci ești considerat nedemn. Și da, mi s-a întâmplat să fiu la egalitate. Eram destul de agil cât să mă feresc de atacurile violente, aveam și destule poțiuni cu mine, dar și pe Cha Cha, cu dansurile lui tămăduitoare, dar arma s-a dovedit a fi prea puțin puternică pentru a-l răpune.



Nu îl lăsați să intre în apă, e mult mai periculos acolo.



Dar să revin. M-am gândit de două ori, pentru că eu nu prea îndrăgesc cooperativele cu necunoscuți. Am realizat însă că aici nu e cazul să-mi fac griji, pentru că poți să faci un quest în multi, apoi, dacă nu mai ai chef, să revii la ce făceai înainte. În plus, lumea nu prea renunță în mijlocul vânătorii. Luptă până la capăt, iar majoritatea știe ce are de făcut și cum să se coordoneze. Gamepadul-tabletă funcționează minunat, pentru că are microfon încorporat, dar și mufă de căști și astfel poți comunica în mijlocul luptei cu ceilalți. Nici nu cred că mai trebuie să spun că, așa, în cooperativ, jocul se schimbă din nou și împreună cu persoanele potrivite poate fi cel mai bun coop pe care l-ați jucat vreodată. În Japonia a ajuns la statutul de cult tocmai din acest motiv, pentru că 3/DS-ul și PSP-ul se pot conecta cu alte device-uri de același tip, când sunt destul de aproape unele de altele, moment în care poți porni un meci. Oriunde. Oamenii au început să-și facă prieteni, în drum spre muncă, vecini de apartament, în parcuri, la terase. Ei se joacă însă mult mai mult decât noi pe aceste console mobile, iar orașele lor sunt mult mai aglomerate. Cum în Europa și State era clar că acest tip de multi ad-hoc nu o să prindă, mai ales cu o consolă non-portabilă, producătorii au trebuit să facă câteva concesii. Dar le-au făcut bine și chiar au și îmbunătățit formula. Dacă cineva vine la voi cu un 3DS (și cu MH3U cumpărat, bineînțeles), se poate conecta la Wii U și puteți juca în coop. Merge cu până la 4 oameni, dacă am înțeles bine, maximum 3 3DS-uri și un Wii U. Ba chiar mai mult, Wii U-ul le poate scoate și pe acestea în online, opțiune inexistentă în versiunea 3DS. În rest, jocurile sunt identice pe cele două platforme, iar salvările pot fi chiar și mutate de pe un sistem pe altul, în caz că ați înnebunit și vreți să vă jucați și acasă, și în deplasare.



Fă-mi un Busta Rhymes!

Nota? MH3U este un joc greu de notat. În primele ore am fost dezamăgit, după care am început să-l înțeleg și a crescut în ochii mei până spre un zece. Asta, când nu muream prea des. Un joc complex, hardcore, cu o grafică puțin prăfuită, dar deosebit de bine șlefuit. E și normal, pentru că a treia generație de MH a apărut de mult și a tot fost îmbunătățită de-a lungul timpului. Mulți spun că, dacă ai jucat altă variantă a acestei generații, nu merită să o mai cumperi pe cea de față. Alții ripostează însă și țin să menționeze că jocul are de două ori mai mult conținut decât precedentul. Mai multe tipuri de arme și lupte subacvatice. ▶ **ncv**


Am dat de dracu'!

VERDICT LEVEL

+
- Motorul fizic, naturalețea monștrilor, dificultate crescută
- Armele și armurile, cooperativ dus la perfecțiune, campanie single satisfăcătoare

−
- Start dezorientant în joc
- Grafica puțin prăfuită
- Câteodată frustrant

PE SCURT
Un simulator de vânătoare, de dinozauri. Cu săbii și topoare. Un joc care se duce spre perfecțiune, dacă ai răbdare să-l înțelegi. Cu un multiplayer cooperativ de milioane, dar și un single cărnos, încântător.

9

Gen Action RPG **Producător** Capcom Production Studio 1 **Distribuitor** Nintendo
On-Line www.monsterhunter.com

ALTERNATIVA GUILD WARS COMPLETE COLLECTION
Primul Guild Wars, împreună cu toate expansion-urile lui, este un joc enorm, care poate fi jucat de la un cap la altul atât în single, cât și în cooperativ. Locațiile prin care te poartă sunt (încă) impresionante, iar jocul rulează chiar și pe laptopurile cu plăci video mai pricăjite.



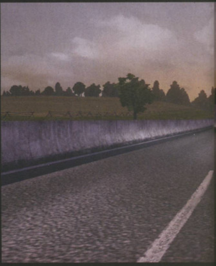
Euro Truck Simulator 2

My truck is on the open highway...

Îmi aduc aminte cu drag de fascinația pentru camioane pe care o dobândisem în copilărie. Fecior crescut la sat, eram constrâns de circumstanțe să traversez mereu aglomeratul DN1 atunci când pofteam o înghețată, și nimic nu era mai interesant sau periculos în mintea mea fragedă decât impunătoarele „TIR-uri". În ochii mei lipsiți de experiență, mastodonții șoselelor europene păreau kilometrici, interminabili – un fel de balauri nervoși care înfulecau asfalt. Mai târziu, am avut ocazia de a vedea first hand interiorul unei cabine de camion, iar încântarea mea puerilă a revenit atunci în forță. Împărtășesc același interes pentru trenuri, dar locomotivele nu s-au arătat tocmai primitoare vizitelor până în prezent. Din fericire, camionagiul amator din mine are motive mari de bucurie acum, odată cu lansarea noului Euro Truck Simulator 2, o producție surprinzătoare a studiourilor SCS Software. Spun surprinzătoare deoarece am avut o oarecare reticență față de acest gen de jocuri, decizia de a recenza Euro Truck 2 fiind un impuls spontan, încurajat de Kimo. Mărturisesc că m-am lăsat momit de nostalgie, curiozitate și artwork-ul oficial de pe coperta DVD-ului, lucru pe care nu îl regret absolut deloc: pe șoselele Uniunii circulă un joc cu mulți cai putere.

Gabarit depășit

Spre deosebire de semi-urile americane (vezi Coronado, pentru un exemplu elocvent), camioanele europene au la bază un design propice șoselelor aglomerate și întortocheate de pe bătrânul continent. Deși par ceva mai blânde, cap-tractoarele de pe drumurile noastre sunt la fel de puternice și eficiente precum omoloagele lor 'Muricane, senzația de forță brută, nefiltrată, fiind de departe unul din cele mai mari atuuri ale simulatorului realizat de SCS. Meritul se datorează controlului impecabil, ușor de stăpânit chiar și de către cei aflați la primul contact cu seria. Engine-ul mai vechiului Euro Truck a beneficiat de îmbunătățiri grafice generoase, păstrându-și fluiditatea și precizia caracteristice și oferind în același timp o experiență adusă la standardele prezentului, chiar dacă nu se poate vorbi despre fotorealism sau o calitate vizuală tipică unui titlu AAA. Mai degrabă, grafica din ETS2 urmează principiul funcționalității. Inițial, am fost puțin deranjat de lipsa unei entități umane „flexibile" în cabina camionului, cu precădere atunci când este utilizată perspectiva first person. E destul de ciudat să vezi volanul mișcându-se singur, fără ajutorul unor mâini babane de trucker, dar am ajuns să mă identific cu rolul de șofer în scurt timp, depășind acest mic inconvenient. De altfel, camera de la bord este singura recomandabilă, combinația WASD





Pe ploaie. Cât de relaxant.


Bestia roșie, gata să infulece asfalt.

+ mouse dovedindu-se un mijloc practic de control. Fiecare acțiune posibilă într-un vehicul real este disponibilă in-game, ba chiar necesară, căci pe șoselele din Euro Truck 2 regulile de circulație trebuie respectate cu sfințenie. Încercați să vizualizați camionul și remorca acestuia ca pe un atelaj imens, afectat de masă și inerție atunci când frânează sau virează strâns. Cea mai mică greșeală poate costa scump, atenția distributivă orientată spre trafic, instrumentele de bord și oglinzi necesitând puțin efort de acomodare în primă fază. Mai apoi, semnalizarea corectă și respectarea indicatoarelor se preschimbă în automatisme, lăsând un „colț de creier" liber să admire peisajul. Merită menționat faptul că damage-ul nu lasă urme vizuale, însă afectează simțitor comportamentul camionului, iar reparațiile costă destul de mult. Pentru cei care nu dețin un permis de conducere, jocul poate avea un rol informativ și instructiv, familiarizând pietonii de nevoie cu regulile elementare din traficul rutier. Pe de altă parte, maniacii aflați în căutarea unei experiențe arcade pline de adrenalină a la Big Mutha Truckers vor suferi o dezamăgire cruntă. Simulatorul celor de la SCS tinde spre o abordare cumpătată, relaxantă și, în același timp, accesibilă.

Fus Re Mor Cah!

Euro Truck Simulator 2 sintetizează într-o singură hartă uriașă vestul și centrul continentului european. O rețea imensă de autostrăzi, drumuri rapide și șosele brăzdează teritoriul virtual recreat cu foarte mare atenție la detalii. Toate drumurile sunt interconectate, marcajele și indicatoarele respectând cu realism regulile țării traversate. Desigur, distanțele sunt comprimate pentru a îmbunătăți experiența din joc, și numai o parte dintre cele mai importante orașe sau puncte de reper faimoase sunt prezente, însă conținutul bogat este




Canalul Mânecii, la oră de vârf.


Ups! A fost defecţiune tehnică...

ultima grijă când vine vorba de gameplay. Există două moduri single principale: contractele de transport pentru diferite companii şi, ceva mai târziu, un mod carieră. Cursele şi marfa sunt randomizate pe piaţa transportatorilor, de unde pot fi angajate contracte atât pentru liberi profesionişti, cât şi pentru companiile private. Transportul în sine presupune o livrare din punctul A în punctul B, noi destinaţii fiind disponibile la capătul cursei. Scopul, desigur, este profitul cât mai ridicat. Aici apare chichiţa ce separă angajamentul regulat de cariera freelance: în primul caz, camionul şi costurile suplimentare – adică preţul combustibilului şi taxele de drum – sunt asigurate de compania angajatoare, singurele cheltuieli suportate de tine, şoferul, reflectându-se în eventualele daune sau amenzi, primite pentru diferite încălcări ale regulilor din trafic. Simularea merge până acolo încât costul litrului de motorină este aliniat, cu aproximaţie, la preţul real întâlnit la pompă. Totuşi, câteva transporturi în regim de angajat şi un credit oferit de băncile fictive din joc (nu vă faceţi griji, jecmănesc la fel şi în lumea virtuală) sunt suficiente pentru a intemeia propria companie, un garaj cu aspect de budă publică servind drept prim sediu. O afacere prosperă, bine administrată, se extinde rapid. Încadrarea de noi şoferi şi îmbunătăţirea flotei de vehicule înseamnă o creştere sigură, cât timp calculaţi cu atenţie valoarea profitului brut şi a celui net, urmărind mereu o eficienţă ridicată. Nu există niveluri de dificultate, însă alegerea unei scheme de control bazate pe o cutie manuală şi utilizarea unui volan pot creşte gradul de realism, dacă vă simţiţi stăpâni pe situaţie. De asemenea, am apreciat introducerea unui sistem de experienţă şi leveling aproape RPG-istic, fiecare cursă reuşită fiind recompensată cu bani şi XP. Creşterea în nivel asigură un punct ce poate fi investit într-una din cele cinci categorii speciale: Distanţă mare, Bunuri de valoare, Marfă fragilă, Punctualitate livrări şi Conducere economică. Aceleaşi puncte deblochează categoriile ADR, adică mărfurile cu risc ridicat. Euro Truck Simulator 2 este un titlu mult mai complex decât ar părea la prima vedere, o simulare deloc plictisitoare. E uimitor de plăcut să conduci noaptea, pe ploaie, ascultând un post de radio prin intermediul player-ului inclus în joc. Nu uitaţi însă de pauzele de odihnă, obligatorii la drum întins.


Primul sediu al micuţei mele companii de transport.



Haulin', Haulin'

Nici măcar dragonii din Skyrim nu mi-au pus atât de multe probleme ca infama parcare laterală cu remorcă, în ciuda faptului că mecanica de bază a jocului şi controlul sunt uşor de stăpânit. Perioada de acomodare cu distanţa de frânare a unui camion şi dificultăţile manevrării unui vehicul atât de lung nu sunt exagerate, deşi necesită o filosofie radical diferită de cea potrivită

unui arcade racer, de exemplu. Oricum, odată cu achiziția primului cap tractor personal – în cazul meu un Renault pe nume Tatanka –, lucrurile iau o turnură tot mai plăcută. Apare rapid o anumită formă de atașament față de camion, senzație pe care sunt convins că o resimt și camionagiii reali. Jocul pune la dispoziție opt modele (dintre care șapte sunt licențiate), cu instrumente de bord funcționale, performanțe și comportament fizic individual. Cireașa de pe tort rămâne însă posibilitatea personalizării și îmbunătățirii fiecărui detaliu, de la transmisie, cabină și motor, până la parasolar, jenți sau trepte. La acest capitol, ETS2 rivalizează cu seria Underground, punând la dispoziție zeci de piese și accesorii unice – altfel spus, bucuria copiilor, printre care mă număr. Un alt element demn de menționat este personalizarea cabinei, locul unde se desfășoară peste 90% din joc.

Unele variante dispun de un modul GPS pre-instalat, făcând HUD-ul aproape inutil și crescând senzația de imersiune. Totuși, micul ecran informativ plasat în partea dreaptă a ecranului, aka Consilierul de Traseu, are un rol bine definit, oferind date precise și utile despre starea remorcii, a camionului, distanța parcursă ori timpul rămas până la destinație. Realimentarea și pauzele de odihnă sunt imperative, în special atunci când distanța acoperită într-o cursă depășește 800 de kilometri, însă orice oprire trebuie planificată cu grijă, astfel încât livrarea să rămână în grafic – or, aici, Consilierul de Traseu este arhi-necesar. Singurul minus grosolan al jocului este AI-ul traficului, absolut imbecil și cu certitudine mai rigid decât un bloc de granit. Uneori ignoră orice regulă de circulație și se aruncă prostește în intersecții, provocând accidente cretine și costisitoare. Alteori, matahala de camion roșu pe care am condus-o părea invizibilă, altfel nu îmi pot explica frânele inutile sau schimbarea benzilor fără niciun avertisment prealabil. Ah, cât îmi doresc un simulator de deget mijlociu! Ce-i drept, m-a dezamăgit și absența echipajelor de poliție sau a incidentelor neprevăzute – puțin suspans nu strică niciodată.



Cu acul pe 90 și Kavinsky în boxe.



Road Pastel

Cu toate că motorul grafic nu este impresionant din punct de vedere tehnic, unele zone din Euro Truck Simulator 2 arată demențial, mai ales în ochii celor care iubesc călătoriile lungi, pe șosea. Noaptea, farurile sunt singurele companioane de nădejde, un fel de îngeri păzitori, iar asfaltul negru, doar o altă rută spre nimicnicie. Câmpiile cehești aurii mi-au rămas tatuate pe scoarța cerebrală, alături de speranța că le voi putea vedea cândva și în varianta reală. Fără exagerare, dar e ceva poetic în condusul pe autostradă, un soi de mister izvorât din tendința noastră umană de a merge mereu mai departe și mai repede. Sunt plăcut surprins de efectul pe care ETS2 l-a avut asupra mea. Am petrecut ore bune în compania unui joc complet, cu o formulă de gameplay totală, lipsită de imperfecțiuni majore, valori ridicate de producție și multă atenție la detaliile de finețe. Aș putea, ca orice reviewer pretențios, să mă plâng de lipsa unui ciclu sezonier, dar un patch semnificativ bate la ușă. Cine știe ce alte surprize primim de la producătorii cehi? SCS Software merită sincere felicitări pentru creația lor și o caldă recomandare din partea mea. ▶ **Aidan**



Mda, știu cu ce seamănă... știm cu toții...

VERDICT LEVEL

+
- un simulator plăcut, realizat cu multă migală, bogat în conținut
- autostrada la amurg, amenințată de o furtună
- camioane atent recreate, senzație de putere nefiltrată

–
- lipsa unor incidente neprevăzute, absența suspansului de orice natură
- trafic stupid, stupid, stupid

PE SCURT

Euro Truck Simulator 2 este un joc dedicat oricui, nu doar pasionaților genului. Dacă iubiți călătoriile/ șofatul și sunteți curioși ce presupune conducerea unui camion, atunci nu mai stați pe gânduri.

8.2

Gen Simulator **Producător** SCS Software **Distribuitor** SCS
Ofertant GamersGate.com **Online** eurotrucksimulator2.com

CERINȚE MINIME

Procesor 1.5 GHz **Memorie** 1GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA 18 WHEELS OF STEEL: AMERICAN LONG HAUL

Pentru amatorii de putere americană și camioane „de neam prost".



Soră cu distracția

Locul platformer-elor în memoria mea de jucător este unul aparte. Am gustat din mai toate felurile de mâncare întinse în fața apetitului meu de puștan, de la cele epocale (vezi Super Mario World sau Prince of Persia) până la cele minore (vezi Jana of the Jungle), de la cele ultra-comerciale (vezi producțiile Disney ca Aladdin sau Hercules) până la cele mai neconvenționale (vezi Flashback), de la haioșenii copilăroase (vezi Earthworm Jim sau Rayman) până la fantezii mai complicate (vezi Pandemonium sau Another World). În același timp, am considerat întotdeauna genul ca fiind unul secundar, incapabil din cauza unor limitări inerente să producă veritabile capodopere; bun pentru destindere ocazională, pentru amuzament colectiv, dar rămânând tot timpul în umbra „marilor" – strategiile sau jocurile de aventură, de acțiune. În afară de cele două jocuri din universul Oddworld – Abe's Odyssey și Abe's Exoddus – care au marcat o apoteoză a genului prin excelența estetică și de gameplay, am rămas îndrăgostit de diverse side-scroller-e mai degrabă prin prisma momentelor frumoase pe care le-am petrecut cu prietenii în ele decât strict pentru calitățile lor.

Acest paradox care caracterizează receptarea genului în cazul meu – consumator constant, dar nu maniac convins – m-a făcut să nu resimt foarte acut căderea acestuia într-o relativă dizgrație începând cu sfârșitul anilor '90 și continuând destul de adânc în următoarea decadă. Considerat a se baza pe mecanici primitive care nu pot profita prea tare de dezvoltarea tehnologică și ca atare eliminat din peisajul marii industrii, side-scroller-ul a revenit în atenție odată cu Revoluția Independenților tocmai datorită simplității acestuia. Deodată, primitivismul mecanicilor a devenit sinonim cu accesibilitatea, fiindcă și producătorului amator îi era ușor să le implementeze, dar și oricărui jucător să le înțeleagă și aplice. Treptat, platformer-ul s-a reinventat sau a fost revoluționat în direcții diferite. Giana Sisters: Twisted Dreams nu face parte din Noul Val, ci este, în schimb, o întoarcere la rădăcinile platformer-ului nouăzecist.

The Great Giana Sisters (1987) era o clonă de Super Mario Bros., dar acest remake sau sequel (nici nu știu prea bine cum l-am încadra) nu are intenția să copieze traseul pe care seria ce-l are protagonist pe eternul mus-









tăcios l-a urmat în ultima vreme. Dimpotrivă, vine cu o ofertă conservatoare: side-scrolling bătrânesc, ca la carte, insensibil la ultimele mode. Jucându-l, mi-am dat seama că nu sunt foarte multe alternative de acest tip pe piață; dar și că îmi face încă plăcere felul ăsta ușor naiv și fără pretenții de a petrece timp în fața monitorului. Că aveam nevoie, deci, de un Giana Sisters adus la zi, cu toate elementele tradiționale prezente: niveluri care constau în evitarea metodică a inamicilor (pe care îi elimini căpăcindu-i) și colectarea cristalelor multicolore pentru scor, secvențe de sărituri atent sincronizate, pe deasupra prăpăstiilor sau folosindu-te de complexe sisteme de platforme mobile, „boss fights" ș.a.m.d.

Nu trebuie să vă faceți griji că Twisted Dreams ar fi totuși deranjant de clasic. Riscul banalității e evitat prin faptul că ai la dispoziție două surioare cu care să faci față seriei de niveluri, fiecare dintre ele posesoare a unei abilități unice. Sistemul amintește destul de mult de Jazz Jackrabbit 2, în sensul în care una dintre surori poate plana pe distanțe mai lungi, în timp ce cealaltă execută un fel de săritură-atac care îi conferă alonjă sporită, dar și capacitatea de a distruge blocuri de piatră sau alte asemenea obstacole. Spre deosebire de iepuroii Jack și Spaz, nu ești nevoit să-ți alegi personajul în debutul sesiunii de joc, ci poți alterna după bunul plac între ele chiar în timpul acțiunii. Unele porțiuni nu pot fi depășite decât făcând apel la una dintre abilitățile specifice, dar în majoritatea timpului poți opta pentru care soră îți face mai mult cu ochiul. Se deschid, astfel, niscaiva posibilități de personalizare a experienței, pentru că o bună parte din puzzle-uri pot fi depășite în două feluri, dar și pentru că stilurile de joc sunt, dacă nu radical, măcar sesizabil diferite: unul este mai alert, altul mai „așezat".

În plus, fiecare soră operează într-un teatru diferit: cea furioasă-punk trebuie să străbată o lume de basm din care numai poneii care să tragă caleașca prințesei mai lipsesc, în timp ce domnișoara calină își va croi drum printr-un tărâm de coșmar, care colcăie de drăcușori și fumegă à la emo ludic. Așadar, fiecare este captivă în universul ideal al celeilalte, o încurcătură de vise cu alte cuvinte și o transpunere în cheie puțin serioasă a celebrului adagiu sartrian „L'enfer, c'est les autres" – „Infernul este (în) ceilalți". Contrastul comic între cele două lumi nu e exploatat în profunzime, dar e suficient valorificat cât să-ți suscite buna dispoziție și să diversifice salutar gameplay-ul: ceea ce este o amenințare sau un obstacol într-una din lumi se poate transforma într-un avantaj sau o cale de acces în cealaltă.

Nu există colaborare propriu-zisă între cele două personaje (ca în Trine, de exemplu), dar comutarea rapidă și oportună dintre ele va fi un instrument activ de gameplay. Nu știu cât s-a străduit producătorul să recreeze puzzle-uri, inamici și alte cele din original sau și-a pus propria imaginație la bătaie, dar rezultatul este că fiecare nivel îți propune, aproape pe nesimțite, câteva noi combinații sau figuri, câteva efecte neașteptate sau tușe de umor. Astfel, plictisul parcurgerii gamei obișnuite a fundalurilor (peisaje exotice și hibernale, castele și zăvoaie) este mult atenuat de nivelurile atent construite în privința varierii tipului de provocări și a dificultății acestora. Nu sunt lungi, dar nici scurte, nu sunt descurajator de grele, dar nici prea ușoare. Punctele de salvare („checkpoints") sunt îngăduitor, și inteligent aș adăuga, plasate în imediata apropiere a zonelor dificile, putând fi reluate de mai multe ori. Măsura pare a fi cuvântul de ordine în Giana Sisters, exemplar ca alegere a nivelului optim de dificultate.

O mâncare de pește diferită sunt „boss fights"; recunosc că nici eu, ca aparent mulți alții, nu mă dau în vânt după acestea. Twisted Dreams nu face rabat de la tradiție și te aruncă în arenă alături de diverse dihănii în vederea unui tête-à-tête monumental. E foarte posibil să puteți duce la capăt mantra câștigătoare doar după multe încercări ratate, frustrarea încercată apropiindu-se periculos de celebra cotă a „rage quit"-ului – depinde foarte mult de genul de jucător care sunteți dacă veți fi descurajat sau incitat de acestea. E una din puținele ale-



The Great Giana Sisters a apărut în 1987 și, de-a lungul timpului, a văzut lumina zilei pe diverse platforme – Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64. În 2005 a fost relansat pentru telefoanele mobile, iar în 2009, Nintendo a lansat o versiune mult îmbunătățită a originalului pentru NintendoDS, intitulată Giana Sisters DS. Din 2010, jocul este disponibil și pentru platformele iOS și Android.









geri de design spinoase care vor împărţi comunitatea în două tabere clar opuse.

Mulţi împătimiţi îşi fixează ţinte pe cont propriu pentru a mai stoarce satisfacţie din titlul preferat, iar producătorul a venit în întâmpinarea lor (v-am spus că e proiect de Kickstarter?) introducând multiple moduri de joc: parcurgerea în timp record sau scor record per nivel, eliminarea „checkpoints" sau chiar parcurgerea întregului joc fără a o mierli. Nu mai are rost să vă spun că acestea sunt considerabil mai dificile decât modul standard şi că e nevoie de un grad uneori nebunesc de abilitate ca să le poţi ataca. Din păcate, marele defect al jocului este acela că duce o lipsă acută de momente memorabile; e probabil să fie distractiv pentru încă maximum o rejucare, dar în afara cuiva cu fascinaţie morbidă pentru platformer-e nu văd cine s-ar încumeta la strădanii sisifice.

Din câte am înţeles retroactiv, povestea pretinde că tu controlezi doar una dintre surori, dotată cu personalitate dublă, dar cum tratarea liniei narative este sublimă, ştiţi voi, puţin m-am sinchisit să arunc asupra ei o lumină mai mare decât ar fi meritat. Pentru simplitatea exprimării, am folosit termenul de soră în tot articolul şi nu cred că am greşit prea mult. Oricine va persevera în compania Twisted Dreams după primele trei-patru niveluri n-o va face pentru (non)-poveste şi va da fix o ceapă degerată pe ea.

N-am avut probleme serioase cu controlul pe tastatură, deşi acesta poate părea perfectibil în câteva situaţii; tastele de care ai nevoie sunt puţine, deşi mi-ar fi plăcut să am opţiunea de a mi le configura singur. Am zăbovit ocazional pentru a descifra combinaţia care dă naştere unei figuri uşor mai complicate, dar înclin să cred că este din cauza lipsei mele de exerciţiu cu Mario&co., căci după ce le descifram îmi păreau destul de logice şi standardizate.

Grafica relativ anonimă e salvată de dinamica comutării între cele două surori, care presupune o simpatică şi fluidă prefacere a mediului înconjurător în funcţie de personaj. Muzica urmează acelaşi tipar, constituindu-se într-una din principalele realizări tehnice ale lui Twisted Dreams, melanjul dintre sonorităţile liniştitoare şi ritmurile îndrăcite, ca şi trecerile între acestea, ilustrând fericit şi convingător caracterul dual al jocului. ▶ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- gameplay old-school '90s
- posibilitatea personalizării experienţei, urme de rejucabilitate
- nivel de dificultate optim, firesc dezvoltat

–
- îi lipsesc tuşele de geniu, măreţia
- poveste în pom

PE SCURT

Twisted Dreams e realizat cu simţ de răspundere de un grup de cetăţeni care simţeau nevoia unui side-scroller consistent, de modă veche. E suficient de variat şi de amuzant încât să umple cu succes pauzele de destindere ale oricui, iar balansul dificultăţii este făcut cu mare artă. Nu are anvergura unui titlu Mario, nici tuşele artistice ale unui Braid, dar este un cât se poate de sincer tur de forţă al platformer-ului clasic. Puncte în plus dacă-l luaţi în calcul pentru prichindei.

7.9

Gen Platformer **Producător** Black Forest Games **Distribuitor** Black Forest Games
Ofertant gog.com **On-Line** gianasisterstwisteddreams.com

CERINŢE MINIME

Procesor Intel Core 2 Duo 2.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 6800

ALTERNATIVA JAZZ JACKRABBIT 2

Colorat şi suficient de copilăros cât să-i distreze binişor pe cei mici, jocul se mai poate lăuda cu o coloană sonoră de sintetizator de zile mari (SUGAR RUSHHHH) şi cu mai multe moduri split-screen demenţiale: încercaţi-l în special pe cel de parcurgere-viteză a nivelului, totul condimentat cu capcane şi confruntări armate (iar armele sunt un deliciu ca idei şi posibilităţi) între iepuroii-atleţi.



CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

Wild Wild West

Call of Juarez a început ca o franciză promițătoare și era să se încheie cu un dezastru, cei de la Techland având, cu Gunslinger, obligația morală de a șterge din istoria ei pata intitulată Call of Juarez: The Cartel. Tranziția pe care a cesta a făcut-o de la Vestul sălbatic la Mexicul zilelor noastre nu numai că a fost nefirească, forțată, dar ne-a lăsat și cu un gust amar în cerul gurii prin prisma execuției. Din fericire, cu Call of Juarez: Gunslinger, cei de la Techland ne trimit înapoi acolo unde a început totul, în locul în care îi stă francizei cel mai bine.

Bine ați revenit în Vest!

Gunslinger îmbină frumos împușcăturile de zi cu zi (din Vestul sălbatic) cu nararțiunea în stil comic book-ian, pe măsură ce eroul principal, Silas Greaves, ne povestește cum nu numai că a vânat capetele unora dintre cei mai faimoși pistolari de pe la 1890-și-ceva, dar a și luptat cot la cot cu mulți dintre ei. Silas însuși admite că unele dintre experiențele sale pot părea incredibile, în fața unei audiențe căreia nu-i vine să creadă ce-și aude urechilor. Ocazional, Silas reia depănarea unei anumite experiențe, schimbând scenariul, și ne răsfață cu derulări ce adaugă un plus de originalitate gameplay-ului. Într-o clipă te avânți nebunește către un hambar, trăgând în orice mișcă, iar în următoarea te apropii de aceeași construcție, dar la pas, fără a trage un dingur foc și din cu totul altă direcție, în timp ce Silas își corectează povestea. Iar vocea lui gravă, deosebită, te face și mai nerăbdător să-i retrăiești povestea răzbunării.

Umorul este la el acasă în Gunslinger, așa că nu care cumva să vă așteptați la altceva decât un shooter linear, dar foarte distractiv, ce explorează figuri marcante ale Vestului. Ceea ce și este.

La finalul fiecărui capitol ești punctat în funție de cât de îndemânatic ai fost în a curăța valuri nesfârșite de bandiți cu ajutorul armelor din dotare, numărul de puncte depinzând de cât de bine știi să îi cureți. Remember Bulletstorm? Reacțiile rapide în timpul așa-ziselor „quick time events" își aduc și ele aportul la scor, ba chiar dau și un plus de efect narațiunii. Silas poate, de asemenea, să folosească power-up-uri ce-i permit să se ferească de gloanțe și să intre într-o stare de concentrare similară „bullet time"-ului din Max Payne, dar adaptată gameplay-ului și situațiilor din Gunslinger.

Sistemul de alocare a punctelor de skill este bine gândit, el premițând îmbunătățirea abilităților în cazul mânuirii a două pistoale în același timp, trasul la mare și mică distanță. În mare, acesta are darul de a-l transforma pe Silas într-un pistolar desăvârșit din toate punctele de vedere, și mai puțin un specialist al unei anumite „discipline".


Matrix, tată.

La rândul lor, luptele cu boșii sunt de două feluri: schimburi de gloanțe „clasice" și dueluri, cel din urmă fiind mai distractiv prin prisma faptului că sistemul te obligă să-ți concentrezi atenția asupra inamicului, să-ți așezi mâna astfel încât să ajungi la armă cât mai rapid și să alegi momentul exact în care s-o scoți pentru a-l răpune. Surprinzător, o parte dintre dueluri sunt destul de dificile, iar rezultatul nu este întotdeauna unul onorabil, fapt ce se reflectă și în relatarea lui Silas. În schimb, eliminarea boșilor prin intermediul schimburilor de focuri clasice, nu este nici pe departe la fel de satisfăcătoare.

Pe lângă campania solo propriu-zisă, Gunslinger vine cu încă două moduri de joc: Duel, în care te duelezi cu diverși, și Arcade, în care ești pus să înfrunți valuri nesfârșite de pistolari mai mult sau mai puțin pricepuți în mânuirea armelor, pentru perfecționarea propriei tehnici, puncte și un loc cât mai bun în clasament.

E de bine

Gunslinger se dedică cu sfințenie tradiției, cu tot cu slăbiciunile, orașele prăfuite și saloanele dichisite ale Vestului de altă dată. Dacă v-au plăcut primele două jocuri ale francizei, și mai ales Bound in Blood, Gunslinger vă va cuceri instantaneu și vă va face să uitați de existența lui Call of Juarez: The Cartel. Bang! ▶ **KiMO**

Înainte de Chuck Norris, a fost el.




Te pup, Pa Pa!

VERDICT LEVEL

+
- Silas Greaves
- pac-pac de zile mari
- raport preț/calitate excelent

−
- scurt, domnule, scurt

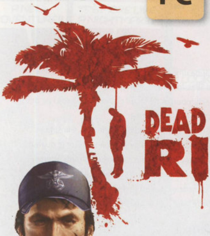
PE SCURT
Dacă sunteți fani ai francizei și vreți să uitați de Call of Juarez : The Cartel, Gunslinger este medicamentul perfect. Altfel, un shooter western distractiv, pentru oricine caută să se deconecteze de la grijile zilnice.

8.5

Gen FPS **Producător** Techland **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** facebook.com/callofjuarez

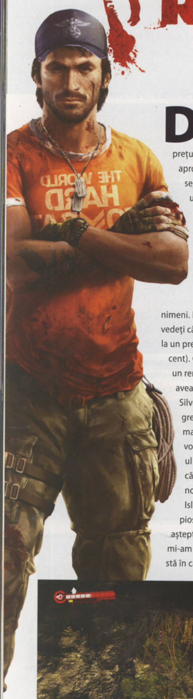
CERINTE MINIME
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA BULLETSTORM
Creat tot de Techland, dar cât se poate de SF, Bulletstorm este mai mult decât un medicament. Este curată nebunie!



DEAD ISLAND RIPTIDE

Dead Island RIP



Dead Island Riptide a fost anunțat, dacă îmi mai amintesc eu bine, în vara lui 2012. Tot atunci i-a fost lipită eticheta cu prețul. Nu poți precomanda un joc dacă nu-i cunoști prețul. Sau poți? Sigur va încerca cineva șmecheria asta, și sunt aproape sigur că se vor găsi câțiva oameni de bine care vor semna contracte în alb și își vor pune cardurile la dispoziția unui publisher uns cu toate alifiile. Luați, băieți, cât credeți voi de cuviință de pe card, dar eu vreau să joc jocul peste doi ani, adică la o lună după ce l-ați lansat în State. Buun, deci în vara lui 2012, unchiul Deep Silver ne-a anunțat că Dead Island Riptide va costa 49.99$ sau cu zece unități monetare mai mult decât suma în euro. Măcar atât, putea costa 49.99 și în euro, și nu s-ar fi supărat nimeni. Buuun. Să zicem că ați jucat primul Dead Island și vedeți că pe Steam s-a pus la vânzare Dead Island Riptide la un preț de aproximativ 50 de dolari (plus sau minus un cent). Care e primul gând care vă trece prin cap? Sigur e un remake, altfel nu vă explicați cum un joc nou poate avea un preț atât de scăzut. Nu sunteți singurii. Deep Silver s-a temut că un asemenea chilipir ar putea fi interpretat greșit, iar potențialii clienți ar putea crede că li se vinde un remake, și nu un joc nou. Fiindcă nu puteți da clic pe hârtie, nu voi include un link la articolul cu pricina, dar îl găsiți pe wiki-ul jocului. Oficialii Deep Silver au simțit nevoia să ne asigure că, în ciuda prețului scăzut, Dead Island Riptide este un joc nou, nu un remake. Deci este Dead Island 2? Nu, nu e Dead Island 2, costă doar 50 de dolari, n-ați fost atenți? Am râs copios (m-aș fi întristat, dar cum nu sunt un early adopter și aștept întotdeauna o reducere când mi se pune pata pe un joc, mi-am permis să fac puțin haz de necazul altora). Fiindcă nu-mi stă în caracter să mă amuz de unul singur, iar Vocile îmi făceau proiectul de diplomă și n-am vrut să le deranjez, i-am spus lui Marius ce banc fain am aflat de la Deep Silver vara trecută. Marius nu s-a amuzat, iar acum scrie editorialul.

Riptide pentru noi nu este Dead Island 2

Lăsând gluma la o parte, Riptide nu este Dead Island 2. Și bine face. N-are stofă de Dead Island 2. Arată și se simte ca un DLC de maximum 20 de dolari, dacă e să vorbim în cifre, dar dacă e să ne luăm după logica lui Deep Silver, oamenii ar fi putut crede că li se vând doar trei hărți și un skin de multiplayer și ar fi ieșit nasol de tot. Vă închipuiți cum ar fi sunat: „vrem să vă asigurăm că DLC-ul nostru de 20 de dolari nu include doar un skin, o armă și trei texturi pentru copaci"?

Dead Island Riptide continuă evenimentele din înaintașul său. Dacă mai țineți minte, cei patru supraviețuitori imuni la virusul care-a transformat pașnica insulă de vacanță într-un Halloween pe steroizi își încheie aventurile la bordul unui elicopter. Fiindcă și supraviețuitorii unei apocalipse cu zombie intră în categoria restrânsă a oamenilor pentru care nu există odihnă, elicopterul rechiziționat de cei patru reușește să aterizeze pe un portavion, unde sunt înhățați de militari și folosiți ca material de studiu până când lucrurile scapă din nou de sub control, iar barca e luată în primire de zombie. Jocul nu a



La cap de pod...

fost botezat Portavionul Mort (deși ar fi fost o schimbare binevenită de decor, cu toate că avem un Resident Evil plasat într-un conac plutitor), deci în urma unor evenimente nefericite, ambarcațiunea se scufundă, iar cei patru (plus un răcan „jucabil", specializat în lupta corp la corp, adică exact genul de luptă care presupune să te apropii de un nemort la o distanță mai mică decât coada barosului lui Sam B) se trezesc, din nou, pe Insulă. Altă Insulă, bineînțeles, dar tot moartă și ea. Și povestea se repetă pentru alte câteva zeci de ore, dacă mai aveți nervi pentru ea. Ca o paranteză, avem acces la arme de foc (cărora le-am simțit lipsa în primul Dead Island și care m-au dezamăgit crunt atunci când au catadicsit să apară) încă din prima jumătate de oră. Ar fi fost ciudat să pocnești nemorții doar cu o tigaie de teflon deși te afli



Cu barca prin jungla.



Cu alta barcă. Pe ocean.



Walker...



Pe aici nu se trece.

pe un portavion. Dar, ca să nu uităm că jucăm un Dead Island, armele de foc nu-ți oferă o experiență care-ți schimbă viața. De fapt, de-abia dacă reușesc să te ajute să ți-o păstrezi. Și dispar pentru o bună bucată de timp odată ce veți naufragia pe o insulă nu foarte diferită de cea din primul Dead Island. Unde lucrurile revin la clasicul „prinde mortul, crapă-i capul", după cum spuneam și mai sus. Ca să nu spuneți că vă mint, primiți un lansator de semnale luminoase cu care puteți incendia nemorții dacă doriți să-i vedeți fugind spre voi în flăcări. E deosebit de util când vă întâlniți cu un Suicider, sau cum se numește grămada de carne informă care explodează când se apropie de tine. Nu știu de ce am simțit nevoia să vorbesc despre armele de foc; credeam, poate, că Riptide le va aborda altfel. Nutream speranțe că se va umbla puțin și la level scaling, măcar atât cât să-ți dea impresia că experiența pe care-o câștigi crăpând zeci și zeci și zeci de țeste de nemorți te ajută cu ceva. Nimic nou la acest capitol. Îți poți importa personajul din primul Dead Island (noroc cu cloud saving-ul Steam-ului, altfel trebuia să pornesc un personaj nou și nu mai aveam nervi) sau poți crea un personaj nou care va fi „crescut" automat la nivelul 14. Diferența nu e foarte mare, mai ales că, dacă alegi să imporți un save, primești doar personajul, nu și armele cu care-ai terminat primul joc din serie. Orice-ai alege, challenge-ul e același și lucrurile nu devin mai ușoare odată ce crești în nivel. Pe de o parte e bine, că te simți amenințat pe tot parcursul jocului, pe de altă parte mi se pare că invalidează aproape tot sistemul de levelling.

Dead Island Riptide se joacă și se simte ca înaintașul său, cu foarte puține și foarte mici diferențe. Are cam aceleași bug-uri și exploit-uri, probabil un patch plătit ar fi avut mai mult sens decât un joc așa-zis nou. Din punctul meu de vedere, e exact același joc. Insulă, junglă, zombie, oraș, bâte de baseball, arme de foc underpowered, loot respawnabil care te transformă



într-un miliardar în monedă virtuală dacă ai răbdare să intri și să ieși din joc de câteva sute de ori, level scaling, aceleași arme, aceiași zombie, același tip de quest-uri, același ritm, aceeași rutină și așa mai departe. Cum punctul forte al jocurilor din serie nu e povestea (cam singurul element care îți sugerează că nu ai recumpărat Dead Island cu 50 de dolari), am simțit că butonez același joc de care m-am cam săturat după vreo 40 de ore (cât am investit în Dead Island). În alte condiții (adică într-un univers alternativ în care nici dracu' nu bagă bani în shootere, mai ales în FPS-uri cu zombie), acest lucru ar fi fost un atu și n-aș fi avut nicio reținere să vi-l recomand, deși nu chiar la preț full. Dar într-o lună în care am jucat două Resident Evil, un adventure cu zombie (da, am vrut să văd și eu cum e The Walking Dead) și, colac peste pupăză, un boardgame cu zombie, oferta lui Riptide nu mi s-a mai părut atât de apetisantă. Și nu în condițiile în care trebuie să plătești 50 de dolari pentru ea. Ca să nu vă mint, mi-au plăcut plimbările cu barca sub bolta înverzită a junglei, dar n-aș cumpăra jocul doar pentru această mică plăcere nevinovată. I-am iertat multe primului Dead Island, pentru că, în esență, deși defect, jocul avea ceva numai al lui și atmosfera mi-a plăcut la nebunie. Și avea potențial. Riptide a păstrat atmosfera, dar în rest nu prea are scuze. N-a reparat nimic, n-a îmbunătățit nimic și nu oferă absolut nimic din ce n-ar putea oferi un DLC de cinci ori mai ieftin. Sau un patch gratuit. Pentru moment, ocoliți-l. Așteptați o reducere substanțială. Am o bănuială că va veni destul de curând. ▶ **cioLAN**



Supraviețuitorul blând zgârie rău.



VERDICT LEVEL

+
- ▶ atmosfera

–
- ▶ nu aduce nimic nou față de predecesorul său
- ▶ bug-uri
- ▶ level scaling

PE SCURT
Dacă v-ați săturat de primul Dead Island, Riptide nu face absolut nimic pentru a vă reaprinde pasiunea. Așteptați o reducere, poate până atunci o să vă revină și cheful de un sandbox cu zombie. Sau cumpărați Dead Island dacă nu ați jucat niciun joc din serie.

6

Gen Action/Shooter/RPG **Producător** Techland **Distribuitor** Deep Silver **On-Line** deadisland.deepsilver.com **Ofertant** store.steampowered.com

CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 8600 GT / echivalentul ATI

ALTERNATIVA DEAD ISLAND
Practic, același joc, dar de două ori mai ieftin.



Definiția Sportului Electronic

Puțini ar fi crezut acum zece ani că un joc video poate umple un stadion întreg cu fani înrăiți, dornici să urmărească o confruntare virtuală pixelată. Ascensiunea popularității sporturilor electronice este un fenomen relativ recent, al cărui potențial de creștere se află încă în proces de maturare. Probabil că viitorul ne rezervă adevărate olimpiade e-sports, cu „atleți" tratați asemenea unor superstaruri, zgârie-nori acoperiți în ilumo-metal (yup, un metal care emană lumină – sweet, huh?), mașini antigravitaționale și prima imagine a unui PS4. În realitatea noastră cotidiană, puterea de atracție a unui joc competitiv depinde de complexitatea mecanicii sale, urmărind cursul unei „curbe de interes" logice: un joc simplu în teorie, dar greu de stăpânit în practică, va atrage un număr mare de potențiali jucători, stârnindu-le interesul foarte repede. Pe de altă parte, un joc dificil, complex, unde micromanagementul și plănuirea strategică pluristratificată sunt cerințe obligatorii, se orientează mai degrabă spre un număr redus de jucători specializați, pasionați în particular de genul respectiv. Undeva la mijlocul acestei curbe de interes se află jocurile online F2P, multe dintre ele aducând laolaltă milioane de playeri. League of Legends sau World of Tanks sunt două exemple de pe vârful limbii, însă teoria simplă enunțată mai devreme își găsește confirmarea în titlurile elitiste, așa cum este Eve Online...

Când unghiul de abordare îți torsionează preconcepțiile

... numai că ShootMania Storm vine tare ca un fulger și ține morțiș să fie altceva. Dacă majoritatea jocurilor video nu se iau prea mult în serios, SMS tinde spre materializarea efectivă a conceptului de sport electronic, iar rezultatul seamănă cu o progenitură nefirească, născută din iubirea dintre Tron, Gamer (filmul so-so regizat de Mark Neveldine) și gameplay-ul original, specific seriei Mania. ShootMania se află pe muchia dintre simplitate funcțională și sofisticare aproape artistică, deși mă tem că numărul jucătorilor dispuși să investească timp în producția celor de la Nadeo va fi restrâns – adică ultimul lucru de care un FPS online are nevoie. Motivul este tocmai abordarea inedită asupra noțiunii de „shooter" din „first person shooter". SMS e un first person, fără doar și poate, însă bătăliile dintre jucători au un ritm alert – chiar mai sprinten decât cele din Unreal Tournament ori Quake 3 –, diversitatea armelor fiind substituită în totalitate cu talentul jucătorului. Poate o altă exprimare ar fi mai potrivită: în ShootMania Storm nu există arme în sensul tradițional – deloc, nada, nani mo. Nu există nici un tun hyper-futurist în colțul ecranului, nici un shotgun plasat pe centru ca în bătrânul Doom; nu există absolut nicio reprezentare grafică a armei, cu excepția proiectilelor trimise spre inamici. Pentru un FPS alert destinat PC-ului, ShootMania nu arată extraordinar de bine, folosind un engine similar cu verișorul TrackMania 2 și viitorul QuestMania. Totuși, grafica simplă asigură o experiență de joc fluidă chiar și pe sisteme mai vechi, fără să fie deranjant de anostă. Un HUD spartan și un crosshair sunt singurele indicatoare necesare în arenele simetrice din SMS, minimalismul împins la extrem riscând să displacă jucătorilor ceva mai tinerei, neobișnuiți cu un joc debarasat de eye candy. Atacul de bază (mi-e greu să îi spun armă) constă într-un proiectil energetic lent, ceea ce face dificilă lovirea directă a adversarilor. Mai degrabă, sunt necesare tactica Rocket Launcher-ului din Q3 și formarea unui ochi antrenat, capabil să estimeze cu precizie viteza și direcția deplasării inamicilor. Inițial, am acceptat destul de greu mecanica de joc aflată la baza shooting-ului. Muniția constă în cinci proiectile regenerabile, dar consumarea lotului inițial cu un exces de clicuri presupune o scădere drastică a ratei de foc. Am fost nevoit să țopăi haotic prin hărțile inteligent construite, evitând sferele de energie aruncate spre mine, într-o încercare disperată de conservare a celor două puncte de viață și a stami-


Îmi amintește de un templu sumerian prăfuit.



HUDception: HUD privit prin HUD.


Cam departe, nu merită consumată muniția energetică.


Duel pe viață și pe moarte.


Nu sunt foarte creativ în editor, nici măcar în modul Easy.


Prin ochii altui jucător.

nei necesare salturilor lungi. Prin urmare, încleștările online din SMS necesită nu doar skill, ci și prudență. Știți unde am mai simțit asta? În partidele LAN de Quake sau UT, unde viteza, tactica, cunoașterea hărții și precauția erau ingredientele victoriei.

Moduri De Școală Veche

Jocurile din seria Mania sunt renumite pentru gradul ridicat de personalizare și pentru editoarele complexe de niveluri. ShootMania Storm include o sumedenie de opțiuni old school, cum ar fi posibilitatea de alegere a unei culori diferite pentru fiecare literă din numele jucătorului, un editor la fel de intuitiv precum cel din TrackMania 2 și o interfață... funcțională, însă deloc frumușică. Adevărul trist este că producătorii au dat-o rău de tot în bară prin decizia de limitare a personalizării avatarului la sex și culorile scutului prins de spate. Mi se pare surprinzător să pot edita un nivel în cele mai mici detalii, dar nu și personajul folosit in-game. Teoretic, 16 jucători își împart proiectile energetice în plină figură, numai că serverele dedicate modului Royal nu sunt mereu pline. Ideea din spatele acestui deathmatch puternic modificat este cât se poate de interesantă: spre finalul partidei, o furtună devastatoare începe să cuprindă arena, forțând ultimii jucători rămași la un duel aproape amuzant, un fel de bătălie fatală pentru ultimul punct de cover. Toată lumea țopăie și trage în disperare, într-un dans al morții virtuale lipsit de sânge sau gibbing. Celelalte două arme – raza sniper și aruncătorul de grenade – sunt inutile în condițiile date, ele putând fi echipate numai automat, în zone special amenajate, ce nu permit săritul. Sistemul se aplică și în modurile Battle, Joust și Elite. Battle este o confruntare pe echipe în spirit clasic, scopul fiind reprezentat de controlul unor puncte cheie, pe când Joust pune față în față doi jucători și muniție limitată, forțând încropirea spontană a unor tactici de gherilă. Lipsa unui număr ridicat de jucători poate (repet, POATE) fi compensată prin disponibilitatea meciurilor LAN, alături de prieteni. Totuși, în modul Elite lucrurile stau altfel. Elite este prin definiție sportul electronic suprem, materializarea unui concept foarte complex într-o formulă simplă și eficientă. Un atacator trebuie să elimine trei apărători, pentru a cuceri un anumit punct. Rolurile se schimbă la fiecare tură, dar efortul tactic necesar și dificultatea extremă fac din modul Elite vârful competitivității FPS-urilor online. Da, e atât de bine pus în practică. Lucrurile devin interesante dacă e luat în calcul balansul echipelor, ceea ce înseamnă că doi jucători vor sta mereu pe tușă, urmărind acțiunea prin ochii camaradului de arme sau prin camera dinamică și spectaculoasă. Plictiseala devine o stare abstractă, căci în fața ochilor se desfășoară un spectacol fantastic, o veritabilă luptă de gladiatori digitali moderni.

Dacă merge, merge înainte

ShootMania Storm este o lecție de multiplayer, nu tocmai un joc de viitor. Cred că toată lumea a sesizat efortul depus de Nadeo pentru a forța o evoluție a genului, însă progresul vine cu pași mici. SMS rămâne un FPS online dinamic și dificil de stăpânit, un titlu aproape elitist, însă editorul superb de hărți și prezența bătrânului mod LAN nu sunt suficiente pentru a compensa câteva greșeli grosolane din designul mecanicii jocului, ce pare cumva grăbit, împins cu brutalitate de la spate. Numărul mult prea mic de arme, lipsa unui editor serios pentru personaje și absența unui mod single cu boți sunt minusuri greu de trecut cu vederea. Altfel, ShootMania transmite o senzație plăcută, de întoarcere la origini. Pentru cei dispuși să atingă un nivel de performanță ridicat, SMS este zona perfectă de antrenament. Cei creativi se pot juca mult și bine cu editorul de hărți, în speranța că vor găsi suficienți amici cu jocul instalat în colecția Steam pentru a le pune la treabă. Există câte ceva pentru toată lumea, și mai presus de toate, există mult potențial. Însăși modabilitatea jocului îi asigură o posibilă soartă favorabilă, dar numai sub bagheta magică a unui update substanțial, care să aducă mult conținut nou și bun. Până atunci, ShootMania rămâne o bizarerie interesantă, demnă de atenție. ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- ▶ inedit, dar încă neexploatat la adevăratul potențial
- ▶ shooting inteligent, acțiune furioasă, moduri originale, feeling old school

−
- ▶ jucători puțini, interfață și grafică sub medie

PE SCURT
ShootMania Storm este, probabil, unul dintre cele mai competitive jocuri online de pe piață. Fiecare element din compoziția acestuia orbitează în jurul noțiunii de multiplayer prin excelență.

7.8

Gen Online Multiplayer FPS **Producător** Nadeo **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant store.steampowered.com **Online** maniaplanet.com/ro/shootmania

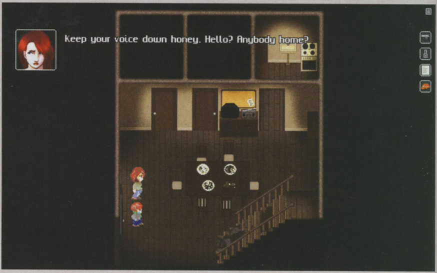
CERINȚE MINIME
Procesor 1.5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA QUAKE 3/WARSOW
Fantastic, dinamic, excelent. Quake 3 rămâne un punct de referință în istoria FPS-urilor de arenă, alături de Unreal Tournament. Dacă sunteți în căutarea unui joc gratuit similar, atunci Warsow e răspunsul.



richard & alice

Pentru unii primăvara n-a venit



Trebuie să-mi cer scuze: e foarte posibil ca Richard & Alice să fi fost lansat în timpul iernii septentrionale tocmai pentru a se obține o simultaneitate între troienele de afară și cele din joc; ca jucătorul să aibă un frison atunci când, în căldura și comfortul propriului cămin, ridică ochii din monitor și vede, aude, simte altfel pentru o secundă viscolul care-i bate zadarnic în fereastră – mai amenințător, mai neîndurător, mai etern. Recenzia mea e tardivă, dar cu atât mai necesară cu cât m-am implicat serios în această distopie hibernală chiar și pe vreme primăvăratică. Cu aparența lui aproape ante-retro, ultima „fiță" în materie de adventure-uri indie face o treabă minunată în a re-crea un univers apăsător și complex, minimalist, dar puternic evocator de temeri și întrebări.

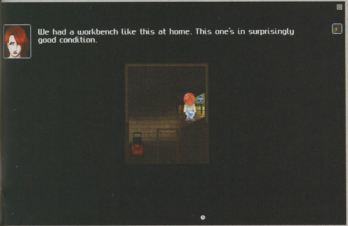
Ne aflăm, dragă audiență, în plină apocalipsă meteorologică: într-o zi a început să ningă, iar zăpada a continuat să cadă ani și ani. Viața urbană modernă așa cum o știm s-a prăbușit, iar toate pericolele și stigmatele pe care le asociem în general unei societăți anarhice și-au ițit hâdul cap – lupta pentru teritoriu și resurse, instinctele primare redeșteptate întru perversiune sau din disperare, claustrofobia, singurătatea. Dar jocul nu te dojenește perpetuu precum un pedagog sâcâitor, cum se întâmplă în A New Beginning, preocupat tot de o catastrofă ecologică, ci preferă să-ți perinde prin față consecințele unei asemenea eveniment – ca atare, lovește mai la țintă; te impresionează mai mult.

Introducerea în acest univers e perfect realizată, dovedind un fin simț al gradației, pe care mulți dintre scriitorii implicați în industrie ar fi invidioși; contextul mai larg e convingător dezvăluit de către livrarea treptată a detaliilor în timpul conversațiilor dintre personaje. Nu voi insista asupra intrigii – R&A e scurtuleț, dar bine închegat și dozat, merită să-l consumați fără spoiler-e. Spun doar că tratează în principal relația dintre cei doi titulari ai acțiunii, care ocupă celule opuse într-o închisoare de sub pământ. Când și când, Alice își va povesti trecutul, pe care-l vom retrăi controlând-o pe ea în locul lui Richard. Superbă adecvare la mijloacele disponibile (vezi Simplify IV), dacă mă întrebați pe mine. În plus, contribuie mult la impunerea unui ton verosimil – nu, nu vom salva lumea.

Jocul profită de contextul poveștii și pentru a restrânge la maximum spațiile în care te desfășori tocmai pentru a masca limitările tehnice serioase. Și-i iese la țanc, deoarece atmosfera e de zile mari, dezvoltată inteligent pe linii nu foarte evidente, dar de efect. O să vă dau un exemplu relativ obscur: în închisoare, câmpul vizual acoperă întreaga celulă a lui Richard, pe când din cea a lui Alice vor fi vizibile doar ușa cu gratii și peretele exterior. Automat, creierul va intepreta această scenă ca una simetrică, celula vizibilă „developând-o" pe cea invizibilă. Ne-o închipuim pe cea a Aliciei ca fiind identică cu cea expusă vederii noastre, dar nu putem să ne abținem impulsul voyeuristic: oare cum e mobilată și ce face mai exact Alice înăuntru? Ei, această situație va fi prilej de un mic puzzle care reia și orientează acest vag impuls inconștient.

Pentru cine nu e interesat de aceste „finețuri", observația ar putea părea banală. Însă vă asigur că toată materia jocului este compusă din astfel de mărunțișuri evocatoare, iar ansamblul pe care îl alcătuiesc la final va impresiona chiar și pe jucătorul nepreocupat să deslușească sursele atmosferei. Uite, îmi amintesc de găsirea unui animal mort în zăpadă, element care acționează ca o sinecdocă pentru condițiile vitrege de supraviețuire, fără nicio utilitate de gameplay. Oricât de interesantă ar fi inventarierea lor, prefer să le trec sub tăcere pentru a nu vă micșora plăcerea descoperirii lor pe cont propriu. Dacă nu v-am convins până acum că „feeling"-ul bătrânesc e prezent din plin, vă mai spun doar că la un moment dat m-am surprins interpretând cu patos monastic (era să scriu har) partitura unui misterios personaj. Încercați și voi, cu lumina stinsă și bere mănăstirească aproape.

Calitatea liniilor de dialog este crucială de vreme ce mare parte din timp ne-o vom petrece făcând conversație. Există și puzzle-uri, evident, care sunt logice,

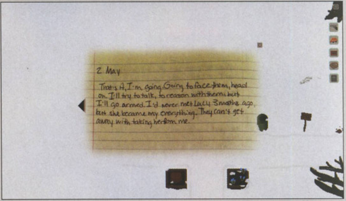




funcționale, dar destul de restrânse ca gamă și cu rezolvări dintre cele mai previzibile. Condimentează desfășurarea acțiunii fix la limita dintre joc și instalație digitală narativă, dar trebuie să-i atenționez pe cei care sunt interesați primordial de gameplay că nu vor găsi nimic special în R&A din punctul ăsta de vedere. Revenind la dialog, acesta m-a derutat inițial, cu atât mai mult cu cât îi știam britanici sadea pe producători. Există o inflație de anumite cuvinte – conjuncția „though" (deși) în special – care ajungeau să se repete de trei, patru ori în decursul a două sau trei fraze, ca și cum imaginația sau lexicul scenaristului ar da chix.

Deranjantă la prima vedere, această repetiție își are tâlcul ei, pe care l-am putut verifica odată ce m-am hotărât să le împrumut eu vocea tuturor personajelor. Pentru că dialogul din joc nu e făcut să fie citit, ci interpretat, jucat, apropiindu-se ca naturalețe a construcției mai degrabă de un scenariu de film decât de o specie narativă destinată cititului solitar. Odată ce-i dai glas, curge foarte lin și firesc, iar repetițiile unifică discursul și servesc drept proteze lingvistice în caz de anxietate, încurcătură, enervare, emoție sau frică. Vă puteți da seama mai bine gândindu-vă la celebrul „you know" americănesc, intercalat o dată la două cuvinte. Din păcate, R&A este unul dintre acele jocuri care ar fi beneficiat enorm de pe urma unei interpretări vocale profesioniste.

M-am prins că nu vă spun prea multe despre poveste, though (ptiu!) există niște alegeri de design care ar trebui semnalate și comentate puțin. După ce l-am terminat, mulțumit de rezolvarea tramei, intru pe internet. Mi-a căzut fața. Erau finaluri multiple, și nu mai puțin de cinci! În niciun moment din R&A nu mi s-a părut că am fost pus în fața unor decizii care să schimbe evident linia poveștii (vezi The Walking Dead); tot astfel, scena concluzivă era non-jucabilă (vezi Primordia), deznodământul fiind prestabilit. Chiar dacă mai rămâneau unele zone gri, pentru mine finalul (culmea, cel mai optimist) era coerent și bine ales, totul se lega și nu vedeam unde exact în joc aș fi putut face altceva.

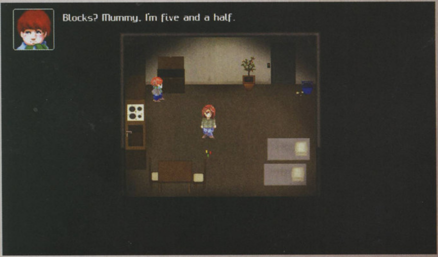


Pe forumul GOG, producătorii discutau cu jucătorii pe măsură ce aceștia încercau să descifreze punctele nodale care influențau finalul. Fără să confirme sau să infirme diversele presupoziții, afirmau că exact asta și-au dorit, un joc care să nu te lase să ghicești că ești confruntat cu alternative. L-am reluat; am răspuns diferit în cele câteva dăți când mi-era permisă alegerea între da/nu/schimbă vorba. Stupefacție – același final dulce-amărui. Acum, e ok să camuflezi bifurcațiile narative, dar acestea trebuie să aibă totuși o anumită logică recognoscibilă. Un astfel de exemplu ar fi rezolvarea unui puzzle suplimentar. Faci rost de o cutie dintr-un loc greu accesibil, ai parte de un element de inventar în plus, cu care-ți poți croi alt final. Nu reușești să-i dai de cap, va trebui să te descurci altfel.

Dar în cazul R&A se pare că putem număra printre asemenea evenimente declanșatoare citirea sau nu a notițelor pe care le găsești sau ordinea punerii unor întrebări. Ceea ce mi se pare cam arbitrar și fără susținere logică. Ce jucător de adventure-uri n-ar citi notițele aflate la îndemână, mai ales că acestea conțin detalii vitale pentru conturarea poveștii? Ce contează dacă alegi să întrebi întâi despre Alice și apoi să vorbești despre Richard când dialogul rămâne același și nu se schimbă în funcție de alegere? E drept că, până la o clarificare din partea producătorului (care probabil nu va veni), suntem pe terenul speculației. Nu vreau să acuz, dar după două finișuri identice, îmi vine greu să nu cred că măcar unele dintre cele cinci finaluri sunt relativ artificial create de acțiuni ale jucătorului pe care el nu le investește cu greutatea aferentă. Eu aș încadra asta la design defectuos, nu inovator.

Grafica e foarte rudimentară, dar mie nu mi-a păsat deloc. Temele muzicale sunt puține și scurte, dar punctează bine atmosfera.

Ca un rezumat, partea tehnică e mai slăbuță decât ne-au obișnuit ultimele indie-uri, dar pentru un pasionat de adventure-uri ea poate fi pusă în paranteză, fiindcă povestea și atmosfera strălucesc. ▶ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- atmosferă și poveste aparte
- dialog bine scris
- porție concentrată

–
- sărăcuț ca puzzle-uri
- porție prea mică

PE SCURT
Unul dintre puținele titluri la care am fost realmente dezamăgit că s-a terminat atât de repede. Intrasem în transă, contaminându-mă de ritmul și savoarea jocului, și aproape m-am enervat când s-a gătat exact în momentul în care speranțele îmi decolaseră definitiv. Personal, îl recomand, însă cei care cred că nu pot trece peste minusurile tehnice și de gameplay merită să arunce un ochi întâi pe excelenta ofertă de anul trecut.

8

Gen Adventure **Producător** Denby/Raze **Distribuitor** Owl Cave
Ofertant gog.com **On-Line** owlcave.net/richard-and-alice

CERINȚE MINIME
Procesor 1 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** placă video compatibilă DirectX

ALTERNATIVA TO THE MOON
Amintește ca stil grafic, dar este mai complex din multe puncte de vedere. Aventurierii puriști merită să treacă cu vederea elementele rpg pentru exact aceleași lucruri pentru care se remarcă și R&A. Le ghiciți după atâta bătut la cap? Poveste și atmosferă...



All your thingies belong to us!

Monaco poate fi comparat mai degrabă cu un cocktail electrizant decât cu un joc, de parcă Andy Schatz şi Andy Nguyen (haioasă coincidenţă de nume pentru cei doi talentaţi game designeri) au luat cele mai bune momente din trilogia Ocean, The Bank Job şi The Italian Job, le-au aruncat cu nepăsare într-un shaker alături de gameplay-ul bazat pe cauzalitate, coincidenţe şi erori involuntare prezent în Hotline Miami, după care au amestecat totul în ritmurile haotice, dar zburdalnice de pian, compuse sub influenţa cinematografiei mute de către Austin Wintory – un creator fantastic de sunet şi ritm, cunoscut pentru sublima coloană sonoră din Journey. Toate ingredientele necesare unui joc extravagant – înclinat atât spre spiritul ludic, cât şi spre cel artistic – îşi fac simţită savoarea unică, bucurând „papilele gustative" din vârful degetelor jucătorilor îndrăgostiţi de imaginativul făcut posibil prin intermediul minimalismului constructiv. Monaco se înscrie din punct de vedere grafic în clubul titlurilor cu o direcţie artistică canonică, rezervată unui public interesat exclusiv de mecanica jocului prezent sub perdeaua bidimensională. O, iar în acest caz, „tortul vizual" este cât se poate de real, dulce şi colorat. Credeţi-mă, veţi avea parte de un deliciu!

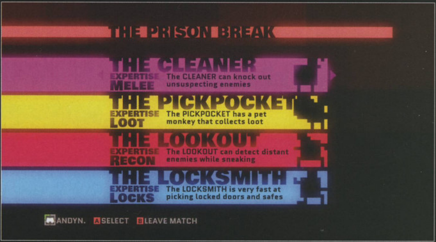
Intri, îţi faci treaba şi ieşi. Capisci?

Monaco: What's Yours Is Mine este un joc complet detaşat de violenţa şi agresivitatea realiste, dinamismul caracteristic gameplay-ului atingând cote uriaşe de-a lungul misiunilor prin mijloace comice, caricaturizate. Aş putea defini Monaco drept un simulator de jafuri, un heist game, construit pe fundaţia numeroaselor substraturi împrumutate din genul stealth şi top down action-urile anilor '80-'90 (mă gândesc acum la Ikari Warriors, Crack Down sau Alien Breed). Realizat cu gândul la multiplayer, jocul aduce laolaltă – local sau online – până la patru jucători, fiecare controlând un personaj cu abilităţi unice, dintr-o perspectivă 2D limitată la câmpul vizual propriu. Acţiunea se desfăşoară pe un soi de copie heliografă a unei hărţi stilizate, detaliile vizibile limitându-se la ce se află în faţa ochilor hoţului ales. Nici nu vă puteţi imagina cât suspans generează acest feature! Gărzile, senzorii laser, capcanele, uşile încuiate sau alarmele apărute brusc, dintr-un con de umbră, te bagă repede în panică, iar o stare turbată de agitaţie pune stăpânire pe tot grupul imediat ce unul din membri face o greşeală. Majoritatea misiunilor sunt cât se poate de clare: intri pe furiş, înşfaci bunurile de valoare, apoi fugi – preferabil într-un timp cât mai scurt şi fără incidente.

Unele scenarii presupun un set specific de acţiuni, executat musai într-o ordine fixă şi, chiar dacă la sfârşitul zilei fiecare îşi urmăreşte interesul, onoarea şi datoria hoţească ar face bine să stimuleze coeziunea echipei – altfel, dificultatea jocului devine surprinzător de necruţătoare. În ciuda graficii minimale, distingerea



ŞI ACUM EU CE FAC?





Voi ocupați-vă de pradă, eu mă ocup de frumușelul ăsta. Miau!



Cârtița e recunoscătoare, dar eu vreau parteneri umani!



Coechipierii sunt clasificați pe culori, pentru a putea fi recunoscuți mai ușor.

între coechipieri și inamici sau între un tufiș bun pentru ascunziș și o scară de acces se face foarte ușor după o perioadă de acomodare, grație unei deprinderi instinctive. Dacă lucrurile se desfășoară prea repede și derutant, urmați amprentele pașilor camarazilor de ciordeală până când puneți ochii pe exit (Hihi, da mergeți după pași, vă rog! Insist, pe onoarea mea!). De asemenea, muzica joacă un rol important, intensitatea ei indicând pericolul din întuneric, pe când starea de alertă a gărzilor este reprezentată folosind un sistem de punctuație intuitiv. Semnul întrebării reprezintă curiozitatea, iar o exclamare roșie declanșează haosul. În mod interesant, gărzile aflate în patrulă uită repejor unde au zărit intrușii, avantaj tactic clar pentru cine știe să profite de pe urma mediului înconjurător. Deși există câteva variante de arme, fuga, furișatul ori tertipurile specifice jefuitorilor profesioniști rămân cele mai bune soluții în fața oricărei probleme. Pe deasupra, aveți de unde alege: Monaco pune la bătaie opt șutitori diferiți, fiecare având abilități unice. The Mole (Cârtița) poate săpa prin pereți, Hacker-ul folosește cu viteză computerele, Roșcata vrăjește paznicii ș.a.m.d. Fiecare personaj îndeplinește cu eficiență numai acțiunile pentru care este pregătit, ceea ce presupune că un Cleaner nu poate descuia o ușă la fel de repede precum un Locksmith. Oricum, nicio misiune nu se sfârșește fără minimum o situație amuzantă, care dă peste cap toate planurile inițiale. Creația celor de la Pocketwatch Games te împinge voit în brațele unor greșeli stupide, într-un mod cât se poate de nostim.



Onoare între hoți

Monaco este o surpriză plăcută, un joc simplu din punct de vedere conceptual, din partea căruia nu mă așteptam să primesc o doză zdravănă de energie și prospețime ludică atât de elegantă. Are grafica și muzica necesare pentru a ține bărbia sus atunci când valsează cu arta, alunecând cu încredere printre puzderia de producții indie și pseudo-indie, care ne cotropesc monitoarele în ultima vreme. Producătorii au făcut o treabă minunată, oferindu-ne un joc stealth action simpatic, perfect în compania unor prieteni cu nervi tari și un simț al umorului dezvoltat. Există chiar și o poveste strecurată alături de goana după bănuții aurii, o campanie zemoasă ce își are prologul într-o noapte furtunoasă, acompaniată de pianul lui Wintory. Răsturnările de situație și clișeele împrumutate din filmele hollywoodiene cu și despre jafuri sunt la ordinea zilei, indiferent că furați diamante sau prădați un palat. Cele peste 50 de niveluri pot fi parcurse, în caz de nevoie extremă, și în single player, iar un editor de hărți este disponibil pentru cine simte nevoia de mai mult. Nu îi găsesc defecte tehnice evidente sau probleme grave de game design, singurele mele regrete fiind lipsa unui tutorial ceva mai cuprinzător și schema de control gândită pentru consolă. În concluzie, ar trebui să verificați dacă mai aveți portofelul în buzunar, căci Monaco: What's Yours Is Mine dă cu cinciul pe Steam la un preț atrăgător. ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- direcție artistică vibrantă, muzică originală
- personaje haioase și acțiune dinamică, plină de tensiune
- multiplayer excelent realizat, gameplay inedit

–
- foarte dificil și derutant la început
- control gândit pentru consolă

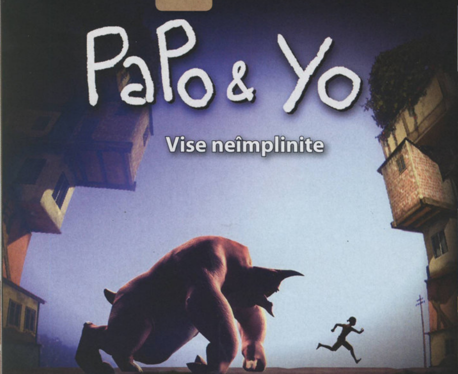
PE SCURT
Monaco: What's Yours Is Mine este un heist game fantastic, un titlu ce nu trebuie să lipsească din colecția pasionaților de jocuri retro, artistice sau pur și simplu îmbibate în originalitate.

8.9

Gen Stealth Action **Producător** Pocketwatch Games **Distribuitor** Majesco Ent. **Ofertant** store.steampowered.com **Online** pocketwatchgames.com/Monaco

CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 1.8 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** placă video cu suport DirectX 9

ALTERNATIVA MIJLOACELE DE TRANSPORT ÎN COMUN
Multe dintre personajele întâlnite în autobuzele aglomerate joacă în filme numai de ei știute, dând dovadă de abilități incredibile când vine vorba de mangleală.



Papo & Yo

Vise neîmplinite





V-am povestit despre relația de tip îmbracă-te, dezbracă-te (sau love-hate, cum spune vorbitoru' dă iengliș) pe care o am cu Sony? Am un mare respect pentru această companie. De când s-au decis să intre pe piața consolelor, au împins poate mai mult decât oricine altcineva tot ce înseamnă joacă electronică. Au deschis case de producție, au cumpărat altele (și nu și-au bătut joc de ele), au sponsorizat proiecte la care alții nu s-ar fi uitat niciodată: inovatoare, îndrăznețe. Cele peste 150 de milioane de PlayStation 2 vândute au popularizat și au arătat tuturor că jocurile nu sunt numai pentru copii. De ceva timp sunt atenți chiar și la piața indie și nu se dau înapoi, în caz că le place ce văd, de la a contacta și contracta micii dezvoltatori. Lista mea de jocuri exclusive pe care vreau să le joc crește constant, de la an la an… După care îmi aduc aminte că nu am un PS3… Ce Căcănari!!!

Așa se face că în momentul în care orice joc din lista aia scapă din ghearele acestor prădători, îmi sclipesc ochii și trebuie neapărat încercat. Mânca-i-ar Gaia de calici, țineți-le, mă, voi pe toate! …anyway… Papo și Yo este unul din indie-urile de care vă spuneam mai sus, apărut anul trecut pe PS3, bine primit de comunitate, trecut pe listă și șters acum, după ce a făcut ochi pe Steam și l-am terminat.

Titlul începe în forță, cu o dedicație: „Pentru mama, frații și surorile mele, împreună cu care am supraviețuit monstrului dinăuntrul tatălui meu." Și continuă la fel de intens, cu tine, un băiețel înfricoșat de umbra propriului părinte, evadând din camera ta, printr-un portal, într-o lume imaginară. O introducere perfectă, gândeam, pentru că le dă posibilitatea producătorilor să se ducă în orice direcție. În cazul de față, în spatele casei, într-un cartier colorat și sărac din America Latină, în care nu existi decât tu și, presupun, una din surorile tale, care te tot îndeamnă să o urmezi. Jocul arată și sună încântător și se dovedește a fi, odată ce găsești o manetă cu care metamorfozezi un perete, un puzzle-adventure. Găsești apoi o sfoară, de care tragi și transformi o întreagă clădire în trepte. „Mă… Voi v-ați jucat Kirby's Epic Yarn." Câteva cutii cu care poți muta căsuțele din apropiere pentru a face o punte peste un râu. „O, da! Jocul acesta va fi de milioane!"

Din păcate, după ce bucuria noului a trecut, jocul nu a avut puterea să se mențină la nivelul de la care a plecat. Puzzle-urile, deși plăcute vizual până la sfârșit, sunt variațiuni pe aceeași temă și tind să devină chiar plictisitoare. În timp ce metaforele, povestea, dacă vreți, sunt rare, copilăros puse în scenă și prea directe. Mesajul, deosebit de important de altfel, pe care jocul încearcă să-l transmită, se pierde în gameplay-ul exagerat de vesel, rupt total de grijile, fricile și angoasa prin care trece un astfel de copil. Mi-aș fi dorit mai multă magie, mai mult negru, mai multă poveste, mai mult joc, dar tocmai când crezi că-și ia avânt, se termină. Și eu, și soția, care mai arunca un ochi din când în când, atrasă în principal de muzică, am clipit a neîncredere când numele celor care au făcut posibil acest proiect au început să curgă pe ecran. „Cum? Asta e tot?!" ▶ ncv



VERDICT LEVEL

+
- grafica
- frumusețea puzzle-urilor
- muzica

−
- prea puțină metaforă
- prea puțin mesaj
- prea puțină varietate

PE SCURT
Foarte plăcut, dar repetitiv și mult prea scurt.

7.5

Gen Adventure **Producător** Minority **Distribuitor** Minority Media Inc.
Ofertant GamersGate.com **On-Line** weareminority.com/papo-yo
CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM
Video GeForce 6800GT/ Radeon X1800

ALTERNATIVA BRAID
Nu este în 3D, dar este la fel de frumos, în timp ce puzzle-urile sunt mult mai inteligente și complexe. În plus, povestea, dar mai ales sfârșitul, te lovesc și-ți dau de gândit.



inmedio
EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE
inmedio
sau pe www.chip.ro/librarie
Start în WINDOWS 8
OFFICE 2013
Pas cu pas exemple aplicate pe situații practice
Noutățile din Office 2013 pe înțelesul tuturor
Filtrați, sortați, grupați datele
200 de sfaturi și trucuri
20% REDUCERE
FOTOGRAFIA DIGITALĂ
TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
sitepoint
PHOTOSHOP CS6
FĂRĂ SECRETE
SFATURI, TRUCURI ȘI TEHNICI
FOTOGRAFIA digitală
pe înțelesul tuturor
Peste 300 de sfaturi pentru a obține imagini excepționale
INSTALARE, CONFIGURARE ȘI TWEAKING
LINUX
SOLUȚII GRATUITE PENTRU BIROU ȘI ACASĂ
Sistem de operare ubuntu
LibreOffice
Fotografia WILDLIFE
pe înțelesul tuturor
SFATURI
Realizați fotografii uimitoare cu natura sălbatică
Android
Folosiți la maxim puterea Android
TOP aplicații GRATUITE
Creati
UȘOR, RAPID și GRATIS propriul
WEBSITE
cu JOOMLA! 2.5
Fotografia de SPORT
pe înțelesul tuturor
Obțineți imagini excepționale de sport și acțiune cu ajutorul profesioniștilor!
Fotografia de CĂLĂTORIE
pe înțelesul tuturor
Fotografia de NATURĂ
pe înțelesul tuturor
Peisaj
Macro
Wildlife
Sfaturi de fotografiere profesioniste
Fotografia ALB-NEGRU
pe înțelesul tuturor
Aflați totul despre
Imaginile monocrome
Fotografia de PORTRET
pe înțelesul tuturor
200 de sfaturi profesioniste
Aflați secretele portretului perfect!
Sfaturi de fotografiere
Mihai Moiceanu
10 destinații fotografice DIN ROMÂNIA
Cumpără oricare din cărțile de mai sus și primești 20% reducere.
Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedio.



INTO THE DARK

GEN FPS/ADVENTURE **PRODUCĂTOR** HOMEGROWN GAMES **OFERTANT** DESURA.COM **ONLINE** INDIEDB.COM/GAMES/INTO-THE-DARK

Pe altarul culturii pop de categorie B

Am fost trolat, grav de tot; am fost lăsat cu buza umflată în fața monitorului, cu un ochi blocat în spasme și diafragma împinsă până în gât. Mă număr acum printre victimele farselor elaborate, puse la cale de câțiva programatori-baladori, cu prea mult timp liber și suficiente cunoștințe de game design. Am fost împins de la spate în mijlocul întunericului dens din cel mai obscur first person shooter horror cu valențe de adventure scos vreodată la lumină. Into The Dark – o glumă ludică născută din mințile simpatice ale celor de la Homegrown Games, un bastion de geniu și umor crud austriac – se recomandă ca fiind un gunoi, o experiență Trash prin definiție. Doamnelor și domnilor, aș putea finaliza aici acest articol de rubrică INDIE, asta dacă nu cumva ați fost și dumneavoastră, cândva, jertfe pe altarul culturii pop de grad B. Ei bine, Into The Dark e atât de prost și tras de păr, încât sare cu capul înainte drept în oceanul tumultuos al fascinantelor producții deviante. Nu e dezgustător, în maniera „Pink Flamingos", „Salo" sau „Sweet Movie", ci absolut savuros. Mai degrabă, Into The Dark este comparabil cu cinematografia lui Ed Wood: o operă de geniu cu pretenții de seriozitate, realizată în cel mai batjocoritor mod imaginabil.

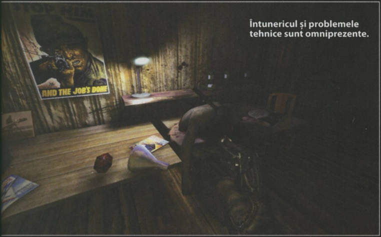
Cu buget redus și multă cremă

Into The Dark este un omagiu adus epocii de glorie B. Ca orice producție cu buget redus, spre inexistent, care se respectă, ITD scoate de la naftalină cea mai plină de clișee poveste imaginabilă, atât de prost încropită, încât devine aproape interesantă. O introducere realizată din cadre desenate ORIBIL ne povestește cum personajul principal, un fost soldat austriac de carieră, afectat de shell shock în războaiele din Orient, își găsește o nouă ocupație făcând pe detectivul particular. De la recuperat pisici pierdute, eroul nostru cu accent și voce de Arnie tuberculos ajunge să investigheze cazuri de fraudă în asigurări, lucrând pentru Sam, o blondă cărnoasă cu ceva funcție de „fraud agent". Voice acting-ul este de pe altă planetă, urcând pe cele mai înalte culmi ale amatorismului, însă tocmai aceste minusuri îi dau jocului un farmec aparte, unic. Din mormăielile personajului principal nu am reușit să disting decât un „Ja, gobble gobble hurr hurr herp derp!", și nu m-am simțit deloc lezat, căci firul epic putea fi rezumat cu ușurință în cinci minute de Max's Midnight Movies. Pe alocuri, ITD știe să facă atmosferă, folosindu-se de artwork-ul desenat într-un stil folk kitsch, sunet și momente de horror ieftin. Când nu ești luat prin surprindere de o momâie scheletică, ești atacat de un nazist sau un zombie, ba chiar și de naziști-zombie, într-un balet de nonsens și antiartă tulburător. Nu am înțeles mare lucru din story deoarece nu am reușit să diger firul narativ fără să tremur incontrolabil, sângerând din nas și urechi, deși posibilitatea de a urmări Night of the Living Dead pe un televizor în game a fost o surpriză fantastică din partea celor de la Homegrown. Între diferitele filme descoperite în joc și acțiune există o paralelă pierdută, mai mult ca sigur involuntară – o conexiune naturală dintre o operă cu buget redus și alta, apărută într-un mediu artistic cu totul diferit, rigid. Dacă Into The Dark era o prăjitură, atunci nu-mi pot imagina altceva decât o savarină siropoasă, umplută până la refuz cu o cremă dulce-amăruie.

Puzzle de azil lovecraftian

Cei de la Homegrown Games au cochetat cu universul lovecraftian în Anderson & the Legacy of Cthulhu, un alt joc care a făcut de bună voie și nesilit de nimeni ravagii în industrie. Nici Into The Dark nu se abate de la atmosfera de azil și nebunie curată, lucru ce funcționează tot în favoarea imaginii de B game desăvârșit. Cred că nu mai este un secret pentru nimeni intenția producătorilor de a obține cu orice preț acest feeling. Spre deosebire de Far





Întunericul și problemele tehnice sunt omniprezente.



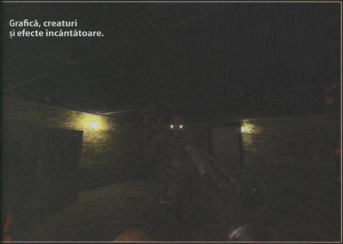
Film de film, pentru cei cu stomac tare.

Cry 3 Blood Dragon, în ITD efectul low budget este autentic, născut dintr-o reală lipsă de fonduri. Homegrown Games nu apelează la finanțări exterioare sau fonduri Kickstarter, întreaga producție și dezvoltare având loc în cadrul grupului – apropo, avem și noi un mândru reprezentant din neamul vlahilor infiltrat printre ei. În orice caz, versiunea testată de mine poate fi considerată o ediție specială, fiind destinată distribuției digitale prin Desura. La bază, ITD se joacă ca orice alt first person shooter clasic: mergi, tragi, mai mergi puțin, mai tragi câteva gloanțe, te bandajezi folosind cutiile de prim ajutor și încerci să rămâi în viață până la finalul poveștii. Dar, pe lângă pac- pac!, jocul include și câteva puzzle-uri, destul de inteligente, aș zice – cum e cel cu scândura băgată prin ușă și întrerupătorul aflat prea departe de vârful degețelelor. Știu că nu înțelegeți nimic deocamdată, fără să fi parcurs jocul, însă puzzle-urile din Into The Dark sunt cât se poate de logice și limpede gândite. Austriacul e om practic, utilitarist. Prin urmare, soluțiile problemelor din joc respectă litera spiritului pragmatic. În ITD, 1+1 fac mereu 2, interacțiunea simplă cu mediul înconjurător stând la baza rezolvărilor. Partea horror se axează pe niște jump scares ieftine, ce devin previzibile în scurt timp, numai că atmosfera generală păstrează o anumită notă noir, aproape macabră, pe întreg parcursul campaniei. Din nefericire, arsenalul modern utilizat de personajul principal nu se potrivește cu feeling-ul de poster marca Saul Bass, contradicția dintre echipamentul utilizat și cadrul poveștii (oricare ar fi ea) dând naștere unei discrepanțe supărătoare chiar și pentru un iubitor de gunoi pop.



Sfârșit pulp

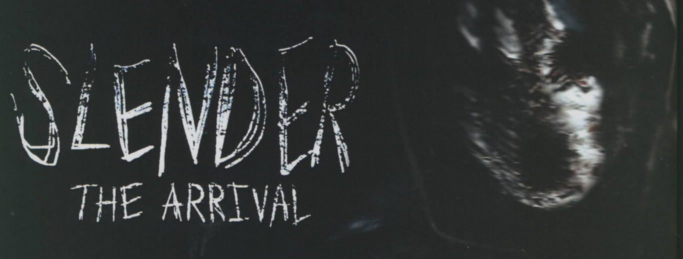
De bine, de rău, Into The Dark este un joc semi-funcțional, în ciuda multelor defecte tehnice și a elementelor compozite, reciclate din alte surse intrate pe mâinile amatorilor pasionați de la Homegrown. Îmi e greu să îl consider mai mult decât o bijuterie a prostului gust, împopoțonată cu postere și imagini de propagandă americană, introduse numai pentru a dezminți acuzațiile de extremism fascist mascat aduse producătorilor. La dracu', în câte alte jocuri fasciste aveți ocazia să urmăriți un film sovietic autentic despre reanimarea cadavrelor? Controversat, cu un preț fixat la plesneală în speranța unui ban venit ușor, Into The Dark șochează nu prin elementele sale horror, ci prin tupeul cras pe care îl are. Puzzle-urile prezente sunt prea simpliste – deși rămân „cinstite" – pentru a mai ridica statutul jocului la un nivel de adventure cerebral, iar povestea scârție asurzitor. Momentan, zace pe Desura cu un scor bunicel în cap, mulțumită atitudinii exagerate și umorului rezultat involuntar din execuția sub orice critică. Dacă nu savurați curentele pulp sau grindhouse, încercați să păstrați o distanță mare între portofel și ITD. În caz contrar, nu ezitați nicio secundă. Este fix ce trebuie într-o noapte cu lună plină. ▶ **Aidan**



Grafică, creaturi și efecte încântătoare.



Nu am amintit skill-urile în articol pentru că ele nu au niciun rol practic. Nu cresc, nu se modifică, doar există.



SLENDER THE ARRIVAL

GEN HORROR ADVENTURE **PRODUCĂTOR** AGENTPARSEC & BLUE ISLE STUDIOS **OFERTANT** SLENDERARRIVAL.COM **ON-LINE** SLENDERARRIVAL.COM

Frica trasă prin inel

Vă place horror-ul? Atunci Slender: The Arrival e pentru voi. E chiar atât de simplu. Bineînțeles, eu voi detalia, voi despica firul în două măcar, dacă nu în patru, voi chibița și strâmba din nas pe ici, pe colo. Dar ceea ce trebuie să rețineți din start este că jocul de față se adresează în primul rând fanilor genului, iar eu judec că sunt puține șanse să-i dezamăgească. Puteți lăsa deoparte recenzia și să-l încercați direct. Oricum durează puțin.

De ce sunt atât de tranșant? Pentru că, fiind vorba despre un gen supralicitat cum este horror-ul, lumea are nevoie de o judecată limpede dintru început, de un verdict care să le orienteze simpatiile. În același timp, s-a ajuns în situația când elogiile acordate unei producții de gen produc mai degrabă reversul intențiilor celor care le răspândesc. Știu dinainte că nu trebuie să cedez fricii, mă pregătesc să nu mă sperii, să nu tresar în scaun, să nu mă implic, să taxez imediat cam toate șmecheriile pentru că toate, nu-i așa?, au fost fumate, răsfumate și stereotipizate. Trebuie, deci, să fiu atent cum vă recomand această experiență, tocmai pentru a nu v-o distruge.

Mare noroc pe mine că nu sunt hororofil, căci n-am suferit de blazare: am așteptat să se însereze bine, am stins lămpița, am închis ușa de la cameră apăsat și m-am apucat de jucat. Iar Slender: The Arrival este, așa cum văd eu lucrurile, un horror pur, simplu și eficient; în sensul în care corpul mi-era traversat de frisoane de fiecare dată când jocul își propunea să mă zgâlțâie. E un sentiment rar întâlnit – să recunoaștem că horrorul e o categorie mult mai subțire reprezentată în jocuri decât în filme bunăoară, în ciuda unui potențial considerabil. Cea mai spectaculoasă chestiune este nespectaculoscul mijloacelor prin care îți este indusă teama: practic, tot arsenalul convențional este folosit, de la zgomot de pași până la urletul singuratic în noapte, de la spațiul lugubru părăsit, claustrofob sau alambicat până la textele chinuite ale unor lamentații emoționale. Sunt instrumente arhi-cunoscute, dar de care este făcut uz atât de natural, de sincer și de direct, încât funcționează perfect.

Ce-i drept, avem un element oleacă mai subtil care orientează jucătorul înspre dispoziția optimă pentru a recepta spectacolul horror. Vom avea tot timpul afișată pe ecran grila unei camere de luat vederi. La început am crezut că vom avea parte de un sofisticat comentariu metatextual, dar mi-am dat curând seama că acesta este, ca și eventuala latură voyeuristică, exploatat prea puțin. În schimb, faptul că percepi acțiunea prin intermediul camerei de luat vederi are darul de a schimba raportul jucătorului cu ceea ce se întâmplă pe ecran. Nu te mai identifici direct cu personajul căruia, în interiorul jocului, i se întâmplă evenimentele jocului, ca în orice fps generic în care privești cu ochii protagonistului, cum ar veni. Aici te identifici cu un personaj care privește prin intermediul camerei cum personajului din joc i se întâmplă respectivele lucruri. Acest martor nu este nici jucătorul din viața reală, căruia îi e ușor să ia distanță și să ridiculizeze din comfortul realității evenimentele jocului, dar nici parte completă a universului ficțional.

Se creează un interstițiu între lumea reală și cea virtuală, spațiu electiv din care tu iei parte la acțiune, fără a ți se pretinde o identificare totală cu protagonistul virtual – o identificare de altfel imposibil de obținut, oricât de atmosferic ar fi 1st person-ul. Acest filtru adițional între jucător și personajul ale cărui mișcări virtuale le urmărește (avem, practic, două ecrane acum) are paradoxalul merit de a fi un puternic „suspension of disbelief factor". E o instanță suplimentară de detașare care are meritul de a anula în mare parte impulsul jucătorului din viața reală de a demasca identificarea cu personajul fictiv în detrimentul imersiunii. Convenția camerei de luat vederi „liniștește" jucătorul, îl asigură de fantasmaticul acțiunii, de artificialitatea construcției, de faptul că ceea ce îi este servit este „la mâna a doua", permițându-i să se contamineze mai repede de ficțiunea care se coace în fața lui.

Ceea ce eu am făcut mai sus a fost să explic teoretic, sper că destul de clar, dar adevărul este că în joc toate aceste mecanisme se activează și acționează firesc, de la sine. De cum pătrunzi în spațiul virtual – excelentă alegere pădurea în toamnă, cu frunzele ruginite unduindu-se neliniștitor, prevestitor – ești (a)tras în joc. Iată de ce funcționează de minune toate artificiile specifice genului: pentru că tu ești deja acolo, pariul cu realitatea a fost câștigat (de către joc, și pierdut de către jucător), iar reacțiile devin conforme cu cele pe care te-ai aștepta să le







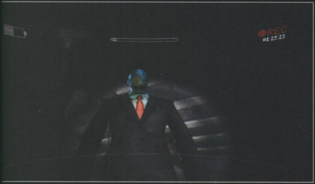


aibă oricine e nevoit să exploreze o casă părăsită înspre înserare sau să parcurgă noaptea o pădure necunoscută unde planează umbra unui strigoi.

E momentul să ne aplecăm puțin și asupra titularului jocului. Deși nu e singurul care ne va face zile fripte, Slender Man este principalul antagonist, rezervorul major de adrenalină și cea mai frecventă cauză a proferării expresiilor mai puțin ortodoxe. E foarte interesant realizat din punct de vedere vizual, ca un corporatist pus la patru ace, ciudat încorsetat în costumul impecabil, dinamic în ciuda aparentei rigori a poziției, cu fața lui de manechin anonim și membrele alungite nenatural. Aparițiile lui sunt de obicei anunțate prin dereglări repetate ale bunei funcționări a camerei (fragmentări ale imaginii, aberații cromatice, purici) și sunt coregrafiate impecabil sub aspectul impactului psihologic.



De asemenea, este fascinant modul cum această entitate pseudo-mitologică a luat ființă, fiindcă Slender Man este un „copil al Internetului", un construct pur fictional la care contribuie activ o largă masă de internauți, confecționându-i istorii, motivații, corelații cu alte figuri mitologice sau evenimente reale, dovezi ale existenței sale, cum ar fi fotografii, filmări (jocul e una) sau relatări ale martorilor, pe care mai apoi le diseminează în eter. Este, din câte am citit, unul dintre primele mituri crescute în sera spațiului virtual: nu numai că oamenii participă perfect conștient și volitiv la această contrafacere, dar rezultatul – Slender Man – ajunge să depășească sfera unei glume asumate; deja mitologia care îl înconjoară a devenit atât de coerentă și de amploare, încât cei care n-au fost expuși la procesul nașterii lui (sau cei care au fost „prea expuși") ajung să-l asimileze unei legende urbane reale sau canonului mitologic. Deci, nu statutul lui legendar, fictional este neapărat pus la îndoială, ci sursele care i-au dat naștere, mulți ajungând să considere că expresia lui digitală a fost precedată și cauzată de existența unei mitologii orale sau scrise mai vechi. Felul în care mitul și realitatea se întrepătrund, se influențează și se adaptează reciproc este aproape unic relevat de acest caz – care s-ar putea transforma într-un interesant studiu de caz antropologic.

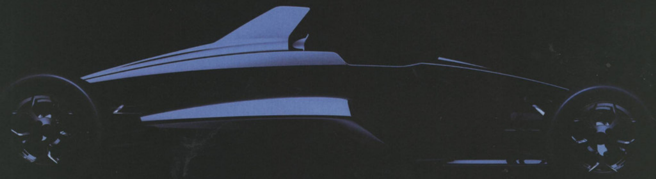




Să vină gameplay-ul. Vom avea la dispoziție cinci capitole (și patru planșe, fiindcă una dintre ele se repetă), pentru finalizarea fiecăruia fiind necesară îndeplinirea unei serii de sarcini similare (pornirea unui număr de generatoare, adunarea unui număr de hârtii, blocarea unui număr de căi de acces). Organizarea planșelor este într-o bună măsură aleatorie: sunt prezente aceleași structuri (clădiri, încăperi, vehicule, forme de relief), dar într-o aranjare care diferă de fiecare dată, obligându-te la desenarea mentală a unei noi hărți a împrejurimilor după ce ai fost omorât.

Pe măsură ce ne apropiem de îndeplinirea fiecărui obiectiv, vom fi din ce în ce mai hărțuiți de Slender Man și acoliți, unicul lucru pe care jucătorul poate să-l întreprindă fiind eschiva: te întorci și o iei la sănătoasa. Vei putea sprinta pe distanțe scurte și te vei putea folosi de o lanternă pentru a te orienta în spațiile predominant aflate în beznă. Mare parte din dificultate rezidă în aceste momente de confuzie și disperare, când tot ce poți face este s-o apuci în cu totul altă direcție decât voiai să mergi, frustrare care se combină cu stimulii atmosferici și cu arbitrariul hărții și al plasării obiectivelor într-o foarte satisfăcătoare experiență horror, cum spuneam.

Fatalmente, Slender: The Arrival este insuficient de lung sau complex pentru a atinge excelența, iar la această impresie contribuie și scheletul poveștii, căruia îi cam lipsesc câteva vertebre. Modul Hardcore, deblocabil după o primă jucare completă, îi prelungește viața, micșorându-ți stamina de alergător și puterea bateriilor lanternei. Una peste alta însă, vreau să iau jocul doar ca pe o demonstrație a ceea ce băieții aceștia știu să facă (și știu bine): horror de calitate superioară cu un minim de mijloace la dispoziție, cu o simplă, dar puternică emfază asupra noțiunilor de bază ale genului. Slender e foarte interesant, dar sper că e doar un preambul. ▶ **Radu Sorop**



ÎNTRE NORDSCHLEIFE ȘI LE MANS

4 moduri bestiale pentru GTR Evolution

Revista noastră v-a oferit de-a lungul timpului mai multe simulatoare auto printre jocurile full ce o însoțesc. GTR Evolution este unul dintre acestea, poate cel mai bun, vîrful în simularea auto între titlurile lansate de producătorul suedez SimBin, pînă acum. A trecut un pic peste un an de cînd am dat GTR Evolution pe DVD-ul revistei noastre, în numărul din martie 2012 (mulțumesc, Throne, pentru lista cu jocurile full pe care o ții la zi pe forumul www.level.ro, acolo mă duc de fiecare dată cînd nu-mi amintesc ce și cînd am dat). Deci, deși pare puțin probabil, într-un timp atît de scurt, ca voi să fi epuizat explorarea și exploatarea fiecăruia dintre numeroasele modele de mașini existente în pachetul Race 07 + GTR Evolution oferit de noi, parcă a sosit momentul să trec în revistă cîteva dintre modurile cele mai interesante existente pentru Race 07/ GTR Evolution.

Este vorba despre moduri care au trecut testul timpului atît pentru mine, cît și pentru mulțimea de pasionați de pe diverse forumuri de simulare auto, între care nogripracing.com este referința mea esențială. Evident, nu pretind sub nici o formă că selecția oferită de mine ar fi exhaustivă, că nu ar exista și alte moduri cel puțin la fel de bune precum cele pe care vi le voi prezenta. De aceea, lista acestora rămîne deschisă, fiind oricînd posibilă apariția unui articol în continuarea celui de față, în viitor.

Formula Ford

Pe la începutul anilor '60, școlile de piloți de curse din Marea Britanie începeau să aibă probleme financiare din cauza cheltuielilor mari de întreținere a „materialului rulant". Mașinile de curse, chiar și cele destinate începătorilor, se dovedeau a fi un pic cam prea scumpe atît prin ele însele, cît și prin piesele de schimb necesare de-a lungul unui ciclu de pregătire a unei promoții de tineri piloți, dar și pe parcursul unui sezon de competiție destinat acelorași învățăcei.

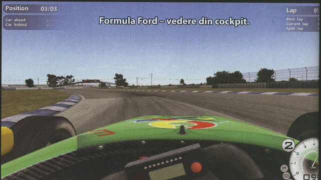
Așa se face că s-a ajuns la soluția creării unui monopost cît mai simplu, dotat cu un motor Ford din cele folosite de mașinile de stradă (modelul Cortina GT) ale aceluiași producător. Pentru reducerea cheltuielilor, s-a folosit o structură a șasiului bazată pe grinda cu zăbrele, iar pneurile au fost din cele obișnuite, de stradă, și nu din categoria celor de competiție, mult mai scumpe. De asemenea, o caracteristică a noii mașini era absența oricăror suprafețe deportante sau kit-uri aero – caroseria, cu o formă aerodinamică, era redusă la strictul necesar.

Astfel s-a născut Formula Ford, al cărei succes instantaneu i-a asigurat supraviețuirea pînă în zilele noastre, cînd este folosită atît în competiții de școală, între karting și trecerea la formule superioare, cît și în competiții de club, destinate pasionaților de curse de automobile care doresc să nu cheltuiască prea mult, fără a pierde nimic din plăcerea acestui sport.

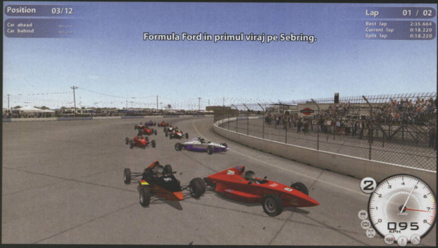
Grupul de modificatori strîns sub numele True 2



Formula Ford.



Formula Ford – vedere din cockpit.



Formula Ford în primul viraj pe Sebring.



Un Porsche nu poate fi confundat, niciodată.

INSTALAREA MODURILOR, PISTELOR ȘI SKIN-URILOR

Pentru instalarea unui mod destinat seriei Race 07/ GTR Evolution, există mai multe posibilități. Cel mai simplu este atunci cînd modul vine sub formă de .exe, la rularea căruia modul își găsește singur locația în care se află instalat Race 07, sau cere de la bun început locația de pe hard disk a folderului în care Race 07 este instalat. Această locație este în general de forma „X:\Steam\steamapps\steam_username\race 07".

Dacă modul este doar o arhivă, și nu un .exe, conținutul acesteia (de regulă constînd în folderele GameData și UIData) trebuie dezarhivat în folderul „X:\Steam\steamapps\steam_username\race 07", dînd Yes la cererile de suprascriere a altor fișiere. Dacă ați avut instalată anterior o versiune mai veche a modului, ștergeți-o, în prealabil.

Pentru pistele de tip addon create de modificatori, de obicei, arhiva conține un folder ce poartă numele pistei și al anului din care este preluată versiunea inclusă a circuitului. Acest folder trebuie copiat în „X:\Steam\steamapps\steam_username\race 07\GameData\Locations".

Pentru pachetele de skin-uri, trebuie să copiați conținutul arhivei în locația specială destinată skin-urilor create de utilizatori, anume, îndeobște pentru Windows 7: „C:\Users\Username\Documents\SimBin\RACE 07\CustomSkins".

Life Racing, între care Günthar Röwe este omul de bază, a recreat pentru seria Race 07/ GTR Evolution această formulă populară de monoposturi, folosind o caroserie generică, „compilată" din generația de modele de sfîrșit al anilor '90 bazate pe motorul Ford Zetec, activă în continuare în foarte multe competiții, pe tot globul.

Rezultatul este unul excelent, foarte util ca școală pentru inițierea în tainele automobilismului virtual de competiție, dar și pentru „factorul fun" al unei curse în multiplayer pe asemenea mici diavoli cu patru roți.

Dacă urmăriți pe YouTube filmări din cursele ce fac uz de acest tip de monopost, veți observa că lupta se dă la frînare. Este clasicul război al nervilor și îndemînării: cine frînează mai tîrziu înainte de viraj depășește pe cel care este mai prudent și/sau mai puțin talentat. Dar mașina dansează sub pilot în timpul unor astfel de frînări, deoarece forța de apăsare aerodinamică este ca și nulă din cauza absenței suprafețelor deportante – stabilitatea și controlul depind de aderența pneurilor, și atît. Pe deasupra, tocmai pneurile asigură adrenalina crescută a competitorilor, pe care îi pun la încercare din greu, deoarece nu sînt nici late, nici de competiție, ci pneuri obișnuite de stradă, de foarte bună calitate, e drept.

Ei bine, exact același comportament îl oferă la frînare și modelul din modul Formula Ford creat de True 2 Life Racing. Este foarte ușor să blochezi roțile la frînare și să pierzi aderența, iar pe pistele cu suprafețe denivelate sau cu înclinări laterale, frînarea la limită îți testează aspru capacitatea de virare și contravirare rapidă.

Tot din filmulețele de pe youtube am observat faptul că monoposturile de Formula Ford au o semnificativă tendință supraviratoare, cel puțin aparent. Inițial, am testat acest mod pe pista Sebring 2005 creată pentru Race 07 de ZeZeZoom și zwiss. Ei bine, pe această versiune de Sebring nu mi s-a părut că monopostul din modul Formula Ford ar fi suficient de supravirator, ceea ce m-a nemulțumit. Am încercat apoi Formula Ford pe versiunea de Sebring creată de meseriașii de la Virtua LM. Ho-ho, diferențele au fost perceptibile imediat! Caracterul supravirator al monopostului de Formula Ford și-a făcut simpatica apariție, dimpreună cu „dansul frînării" specific. În opinia mea, există piste în care parametrii de aderență nu sînt corect implementați, avînd valori prea permisive – cum este cazul cu versiunea Sebring 2005 de care vă vorbeam. Apoi, versiunea Virtua LM a pistei de la Sebring este mult mai apropiată de realitate prin prezența unor numeroase denivelări, datorate atît spațiilor dintre plăcile de beton ale acestui vechi aerodrom, cît și zonelor de tranziție de la porțiunile acoperite cu asfalt la cele din beton. Aceste denivelări contribuie semnificativ la dinamica „nervoasă" a frînărilor in extremis cu un monopost de Formula Ford, restituind realismul comportamentului acestui model popular de competiție. Teste ulterioare pe alte piste, precum versiunea de Nordschleife numită „NOS2007_V21-final_TeamNordschleife", preferata mea pentru Race 07/ GTR



Porsche Mobil1 SuperCup 2007, pe Nordschleife.



FIA GT3: BMW Z4 GT3.



FIA GT3: pe linia de start.

Evolution, mi-au arătat cît de aproape de adevăr este modul Formula Ford creat de True 2 Life Racing. Este de reținut însă faptul că nu doar fizica modelului de mașină contează, ci și calitatea și realismul realizării pistei pe care aceasta rulează.

Pe de altă parte, nu exclud deloc posibilitatea ca piloții de Formula Ford pe care îi putem vedea în diverse filmulețe online să folosească tehnici de accelerare și frînare simultană, pentru a accentua caracterul supravirator al monopostului – am reușit să reconstitui acest comportament în modul Formula Ford.

Așa cum ar fi bine cu orice mod și/sau clasă de mașini din simulatoarele auto, nici în Formula Ford nu trebuie pierdută din vedere importanța reglării specifice, individuale per mașină, a volanului folosit la joc. Recomandarea mea pentru acest mod este să creșteți sensibilitatea volanului la 72-76%, iar puterea force feedback-ului în jur de 82-85%, pentru a simți impactul mecanic și nervozitatea unei direcții lipsite de orice formă de servomecanism, de asistare. Pentru realism, atît schimbarea vitezelor, cît și ambreiajul (dacă aveți o treia pedală) trebuie să fie manuale. Ambreiajul manual va face deliciul frînărilor de precizie, dar și al starturilor „chirurgicale" de pe loc.

O singură nemulțumire am legat de acest mod: AI-ul merge foarte prost cu aceste mașini, motiv pentru care trebuie setat la un skill de peste 100% ca să ofere o provocare cît de cît semnificativă. Recomandarea mea: jucați Formula Ford în multiplayer, este foarte distractiv.

Modul Formula Ford creat de True 2 Life Racing poate fi găsit în secțiunea „Downloads >> Race 07/ GTR Evo/ Race On >> Mods - Race07" a forumului www.nogripracing.com.

Porsche Mobil1 SuperCup 2007

De la Need For Speed Porsche 2000 încoace, am căutat mereu un joc de simulare auto care să-mi ofere experiența Porsche, adusă la zi în ce privește fizica și grafica. Ei bine, primul mod care m-a mulțumit în acest sens a fost Power & Glory pentru GTR 2, ajuns acum la versiunea a treia – cea care a primit nota 10 de la noi și titlul de „Modul anului 2012". P&G v3 acoperă însă „numai" zona anilor '60 și începutului anilor '70, epocă de aur a automobilismului, e drept, pe care echipa GTLW, creatoarea acestui mod, o readuce la viață virtuală cum nu o face nimeni altcineva.

Pentru generațiile de mașini Porsche de competiție apărute recent, căutarea este un pic mai dificilă. Există cîteva moduri, care în mare parte folosesc ca bază modelele Porsche create de SimBin pentru GTR 2, pe care le consider interesante, cu o fizică a simulării apropiată de adevăr, dar care stau mai prost la capitolul grafică. Eu doream the best of both worlds – fizică și grafică –, așa că am continuat să caut, pînă am găsit un mod excelent pentru rFactor, numit „PCC 2007", creat de German Sim Mod Foundation.

De la prima tură dată cu o mașină din acest mod am rămas uimit – totul era impecabil, fizică și grafică. Și nu este o întîmplare, deoarece PCC 2007 este făcut în colaborare cu un pilot real ce participă la competițiile Porsche Carrera Cup, pe numele său Ralph Kalaschek, membru al echipei MRS Racing.

Preluînd cu permisiunea GSMF acest mod și convertindu-l pentru Race 07/ GTR Evolution, echipa True 2 Life Racing l-a oferit sub numele Porsche Mobil1 SuperCup 2007, incluzînd sub această titulatură supercupa Porsche Mobil1 ce se desfășoară la nivel mondial, la care au adăugat campionatele locale Porsche din Australia, Germania, Noua Zeelandă și Asia. Modelul folosit este unic, anume Porsche 911 GT3 (997), diferențierile pe campionate făcîndu-se prin multitudinea de piloți și echipe (scheme de vopsire) disponibile.

Conversia modului de la rFactor la Race 07/ GTR Evolution este impecabilă, calitatea texturilor și a detaliilor se păstrează nealterată. Dar este păcat că Race 07 nu are umbre în interiorul cockpitului generate de elementele de mediu care obturează razele soarelui – de fapt, întreaga iluminare a cockpitului în Race 07 este simplistă. Prin asta, versiunea de rFactor este mai bună decît cea de Race 07, dar să spunem că este vorba de un detaliu minor, ce nu depinde de T2L Racing, ci de SimBin.

Fizica... este vorba de un model de clasă Porsche



FIA GT3: Ferarri 458 Italia.



FIA GT3: o mașină frumoasă este un androgin - masculin din față și feminin din spate.



FIA GT3: McLaren MP4-12C.

Cup, deci, unul cu mai puțină amploare a elementelor aerodinamice, a suprafețelor deportante. Dar motorul este unul de 450 de cai putere, iar amplasarea lui deasupra punții tractoare spate face ca mașina să fie foarte fișneață, să dea ușor din coadă, să poată fi angajată în derapaje controlate. În general, mașina din modul PMSC 2007 este foarte „vie" sub aspectul tendințelor pe care le are în apropierea limitei de aderență și dincolo de aceasta, dar își păstrează permanent caracterul logic, ușor predictibil, al comportamentului pe pistă. Cînd dorești să depășești și să te autodepășești, Porsche-ul din modul PMSC te solicită 100%, atenția, concentrarea, contravirările rapide, aproape preemptive, sînt absolut necesare. Factorul „fun" este unul din cele mai ridicate între modurile de gen, iar sunetul impecabil contribuie și el semnificativ la starea de imersiune care se instalează după cîteva ture – treptat devii una cu mașina, iar calitatea fizicii, graficii și a sunetului contribuie hotărîtor la asta. Force feedback-ul în volan se alătură și el elementelor de imersiune, prin informațiile pe care le transmite jucătorului. Literalmente, percepi întreaga mașină în volan, coloana de direcție este simulată foarte bine, transferurile de masă și pierderile de aderență se simt prompt și detaliat, ajutîndu-te să știi tot ce se întîmplă cu modelul pilotat.

Volanul poate fi reglat mai lejer în cazul acestui mod, intensitatea force feedback-ului este optimă la 50%, iar sensibilitatea direcției tot la 50%, poate un pic spre 60% dacă vă stăpîniți suficient de bine reacțiile rapide pentru a nu supravira. Evident, schimbătorul de viteze manual, secvențial, este obligatoriu, iar ambreiajul manual este de dorit.

Modul Porsche Mobil1 SuperCup 2007 poate fi găsit pe www.nogripracing.com, în secțiunea „Downloads >> Race 07/ GTR Evo/ Race On >> Mods – Evo". Este necesar ca, din aceeași secțiune, să descărcați și un patch pentru acest mod, numit „True2Life Racing PMSC 2007 Patch", pe care să îl aplicați după instalarea modului principal.

FIA GT3

Ne aflăm, în momentul în care scriu aceste rînduri, între două evenimente importante ale sezonului curselor de anduranță. Primul, cel care deja a trecut, înregistrînd o fabuloasă prezență pe podium a mașinilor Mercedes (victorie și locul al treilea), a fost cursa ADAC Zürich de 24 de ore de la Nordschleife. Al doilea, ce urmează să aibă loc, este cursa de 24 de ore de la Le Mans. Ambele sînt evenimente istorice, cu tradiție și cu o uriașă bază de fani ai echipelor participante, dar și ai ocaziei în sine de a trăi experiența fără egal a unei astfel de curse de 24 de ore.

Ei bine, primul eveniment mi-a atras atenția asupra clasei GT3 de mașini dedicate competițiilor de anduranță. Căutind un eventual mod care să acopere această zonă de interes, am dat peste modul FIA GT3, creat de PetraGTC și ajuns la versiunea a doua. Acesta conține modele GT3 ce au rulat în competițiile de






FIA GT3: Camaro GT...



LMP GTChallenge: Audi R10 TDI.

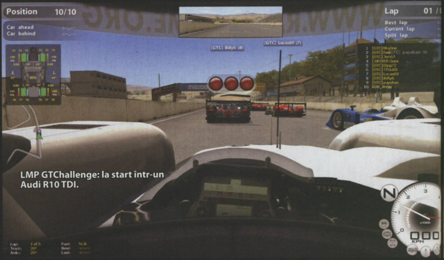
andurantă ale FIA, în anii 2011 și 2012.

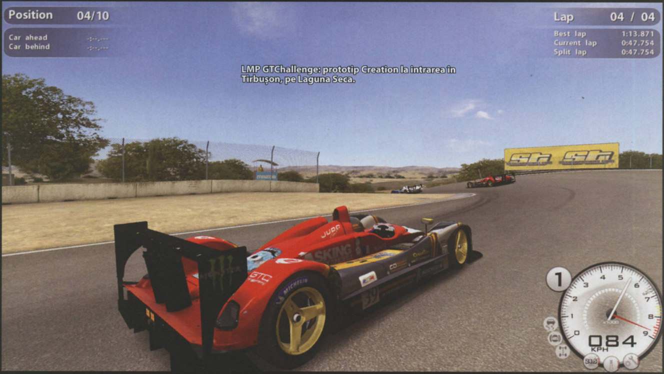
Modul este o compilație de alte moduri, între care preponderent este modul FIA GT3 2011 creat de Lisgo Modding Team pentru GTR 2. Toate aceste moduri au fost însă modificate la rîndul lor, pentru a echilibra mașinile ce îl alcătuiesc, în interiorul clasei lor de competiție GT3, în special pentru cursele multiplayer.

Grafic, modul este mai bun, în cîteva cazuri, decît modelele create de SimBin pentru jocurile lor. Am apucat să testez numai două dintre mașini – de fapt, modul mi-a plăcut atît de mult, încît nu m-am simțit în stare să trec superficial de la un model la altul, decît după cîteva luni de explorare a unuia singur. Vă dați seama că am început cu Porsche GT3 R, care este superb vizual (iar cockpitul este formidabil redat, semnificativ deasupra standardelor SimBin).

Felul în care se mișcă Porsche GT3 R din modul FIA GT3 este exact cel la care mă așteptam. Se lipește bine de carosabil, datorită suprafețelor deportante extensive, dar asta nu îl scutește de comportamentul supravirator clasic pentru Porsche. Spre deosebire însă de modelul din modul Porsche Mobil1 SuperCup prezentat anterior, cel din FIA GT3 este mai ușor de controlat, nu e la fel de nervos, nu presupune o stare de atenție la fel de încordată, se poate conduce mai lejer, mai relaxat și mai relaxant. Evident, dus la limită devine la rîndul lui o provocare, dar eventualele erori sau entuziasme nejustificate în pilotaj se pot controla, poți „pierde" un pic mașina în viraj, poți derapa, avînd o marjă de siguranță confortabilă în recuperarea ei. De altfel, din cînd în cînd, nu poți să nu dai în mintea copiilor, să lași deoparte orice lecții despre corectitudinea în pilotaj și să arunci minunăția de Porsche în derapaje controlate, dacă se poate înlănțuite – it is pure FUN!!! Iar sunetul, absolut impecabil recreat, amplifică senzația de realism și bucuria pilotajului. Atît autorii originali ai acestui model, echipa de modificatori Lisgo – italieni dați dracului –, cît și PetraGTC au făcut o treabă minunată.

Am mai încercat și Camaro-ul GT, un model ficțional creat de PetraGTC pornind de la Camaro-ul de curse apărut în expansionul Race On lansat de SimBin pentru seria Race 07. Acum, fie vorba între noi, acest Camaro nu este el chiar atît de ficțional, deoarece seamănă, atît ca aspect, cît și ca performanțe, cu Camaro-ul GT.R ce participă în seria Grand Am, care a cîștigat deja în 2013 cursele de la Barber Motorsports Park și Road Atlanta, în dotarea echipei Stevenson Motorsports. Remarc, totuși, că versiunea din modul FIA GT3 este un pic cam prea entuziast încărcată cu suprafețe deportante, care, vizual, o duc mai degrabă spre un model de clasă GT1, decît GT3.


LMP GTChallenge: la start într-un Audi R10 TDI.



LMP GTChallenge: prototip Creation la intrarea în Tirbușon, pe Laguna Seca.

De altfel, fiind un fan fervent al Camaro-urilor de orice generație, am urmărit cu atenție comportamentul acestui model în cursele Grand Am. Astfel, pot spune că versiunea virtuală a acestuia se mișcă foarte asemănător: este rigid și subvirator, dar rupe tot în linia dreaptă. Nu e nici o mirare aici, doar e vorba de un muscle car american, nu?! Totuși, suspensia îmbunătățită determină o manevrabilitate mai bună în viraje, nu simți că te arunci cu un butuc de lemn spre apex, ci chiar există control și progresie logică în folosirea accelerației la intrarea și ieșirea din viraj, nu doar talent și rugăciuni. Văzută din exterior, o cursă a modelului Camaro GT din modul FIA GT3 arată asemănător cu versiunea sa reală din Grand Am, ceea ce recomandă acest mod sub aspectul realismului.

Puteți găsi adrese de download ale acestui mod aici: http://living-simracing.blogspot.ro/2012/04/fia-gt3-mod-v-10-by-petragtc.html. În cazul în care acestea nu funcționează, dați o căutare pe net după fișierul „fia_gt_gt3_v2.0_by_PetraGTC". Dacă nici așa nu vă descurcați, contactați-mă pe forumul nostru de la www.level.ro, în secțiunea dedicată simulatoarelor, și vă pun direct la dispoziție acest mod.

Dacă doriți să vă măriți numărul de echipe și de piloți (și implicit de scheme de vopsire) pentru acest mod, veți găsi o colecție foarte bună și actuală de skinuri, sub numele „24h Nurburgring 2013 Skinpack", pe www.nogripracing.com, în secțiunea Downloads » Race 07 / GTR Evo / Race On » Car Skins: Addon Cars.

LMP GTChallenge

În ce privește următoarea cursă de 24 de ore de la Le Mans, poate fi de interes pentru voi să parcurgeți acest circuit în modele virtuale de mașini de clasă Le Mans. Este drept că, pentru Race 07/ GTR Evolution, nu am găsit decît un singur mod, LMP GTChallenge V1.4.1, ce conține mașini de clasă LMP1 și LMP2 de la jumătatea anilor 2000. Dar, pentru fani, este important că între acestea se află și celebrul Audi R10 TDI, cel care a cîștigat trei ediții ale cursei de 24 de ore de la Le Mans: 2006, 2007, 2008.

Comportamentul acestor modele de prototipuri de clasă Le Mans este specific: accelerație formidabilă, apăsare aerodinamică majoră și superaderență a pneurilor. Modelele LMP1 sînt un fel de Superman al circuitelor de anduranță, despre care majoritatea piloților spun că nu sînt deloc greu de controlat. Da, poate părea ciudat, dar realitatea este că un LMP1 este mai ușor de pilotat decît un LMP2 și mai ales un LMP Challenge - acest lucru se simte în modul de față. De altfel, același aparent paradox îl puteți sesiza și comparînd Porsche-ul din modul PMSC 2007 cu cel din modul FIA GT3: modelul de clasă inferioară dă mai multe bătăi de cap decît cel superior.



Evident, la limita limitelor, orice mașină este o bestie, situație în care diferența între clase și chiar modele e dată de ușurința cu care un bolid scăpat de sub control poate fi recuperat in extremis - sau nu poate fi recuperat deloc. În această privință, prototipurile din modul LMP GTChallenge nu se dezmint – odată scăpate de sub control, slabe speranțe să mai poată fi îmblînzite, nu îți mai rămîne decît să speri că vei fi salvat de suprafețele de siguranță pline cu nisip sau pietriș.

Modul LMP GTChallenge este unul de calitate, inclusiv la sunet și grafică (deși texturile ar fi putut avea o rezoluție mai mare), vi-l recomand dacă vreți să simțiți emoția unei curse istorice de anduranță. De altfel, în acest scop vă este necesar să vă instalați și o pistă potrivită. În opinia mea, una din cele mai indicate ar fi 24H Le Mans 2008 de WiZPER, care este o conversie pentru Race 07/ GTR Evolution a excelentei piste Le Mans – Revived Edition 2008 pentru GTR 2. Pista poate fi găsită, în principiu, numai pe http://sim-racing-evolution.fr, unde trebuie să vă înregistrați, în prealabil, pentru a avea acces la ea. Dacă, totuși, nu puteți să o găsiți, repet invitația mea de a vă adresa nouă pe forumul de la www.level.ro, în secțiunea Simulatoare.

Modul LMP GTChallenge V1.4.1 poate fi găsit la adresa www.gtchallenge.net/forum_GTR/viewtopic.php?f=21&t=2765. Dacă link-ul către Mediafire nu merge, folosiți-vă de un utilitar VPN precum Hotspot Shield, care să genereze o adresă de IP din Statele Unite.

▶ **Marius Ghinea**



EPIC BATTLE FANTASY IV

kongregate.com/games/kupo707/epic-battle-fantasy-4

Am mai spus-o, dar jocul aici de față mă face să o gândesc și să o mai spun o dată. Suntem niște răsfățați. Principala noastră sursă de distracție, jocurile, a ajuns să fie atât de abundentă, încât mulți dintre noi nici nu mai avem timp să jucăm tot ce ne face cu ochiul. Ba mai mult, acest hobby a devenit atât de accesibil și de ieftin, încât aproape nimeni nu se mai poate plânge. Da, dacă nu-ți place să piratezi și în același timp ai și un salariu mic, sau lipsă, nu te poți juca majoritatea jocurilor noi. Dar, chiar și în aceste condiții, dacă știi unde să cauți, ai ce juca. Sunt câteva titluri extraordinare, care pot fi descărcate gratuit – vedeți Black Mesa, Team Fortress 2 etc., sunt sute care nu costă (din când în când) decât 2-3 euro. Ce mai înseamnă acum? 2 cola, 2 pachete de țigări? Vedeți Humble Bundle, super-reducerile Steam și GOG și așa mai departe. Avem chiar și un MMO de top, Guild Wars 2 (nu mai costă decât 35 de euro), pentru care nu trebuie să plătim decât o dată, după care ne putem ascunde în el cu sutele de ore. Și nu în ultimul rând, avem mii de minijocuri gratuite. Titluri care nu încetează să evolueze, să inoveze și să surprindă. Numărul trecut i-am oferit o pagină întreagă lui Akaneiro, care m-a impresionat cu grafica și acțiunea lui, în acest număr îi ofer cinstea lui Epic Battle Fantasy IV, care m-a impresionat, la fel ca și fratele lui mai în vârstă (3-ul), prin absolut tot. 30 de ore de aventură, strategie pe ture, umor, atenție la detaliu și goană după comori. 30 de ore calde și deosebite, mai valoroase și mai multe decât mi-au oferit majoritatea jocurilor cu pretenții din acest an. De la Wizardry 8 încoace nu am mai avut parte de personaje atât de deșucheate, care vorbesc între ele atât în afara luptei, cât și în timpul ei. Inclusiv relativ la ce se întâmplă în acel moment – dacă revin la viață, când și-o iau urât de tot sau reușesc o superlovitură etc. Și o fac de cele mai multe ori fără să se repete și cu mult umor. Fiecare luptă mai deosebită are, în acest fel, și un mic rol în storyline, pentru că, prin discuțiile și reacțiile din mijlocul lor, mai afli câte ceva despre „eroii" trupei tale. Am pus în ghilimele eroi pentru că numai eroi nu sunt. Un spadasin obsedat de adolescente, o „vrăjitoare" dotată care iubește natura, un mitralior tehnologizat foarte „serios" și o... cercetaș-arcașă care să-i împingă de la spate. Fiecare piesă de echipament e deosebită, de exemplu, arcul cu care începi zice cam așa: Damage: 50% otravă. Rezistențe: 10% otravă, 20% năuceală (stun), -50% foc. +10 bonus pentru atac, +5 pentru apărare. Poate otrăvi țintele, mărește puterea vrăjilor bazate pe otravă, poate arunca „bușteanul" când e folosit împreună cu anumite abilități. Și există și șansă de a produce „spini" între ture. Doar o armă din multele, încă ne-upgradată. De fapt, descrierea de mai sus ține să sublinieze și faptul că jocul îți dă toate informațiile de care ai nevoie. Și o face inteligent. Cu bun simț. Intri, de exemplu, într-o luptă cu inamici pe care nu i-ai mai întâlnit și nu reușești să-i dai de cap? Nu-i nimic, chemi un roboțel să-i scaneze și imediat le vei vedea sensibilitățile și rezistențele. Ba chiar vei putea aprecia și pe ce element/e își bazează loviturile sau vrăjile. Poți astfel concluziona dacă merită să lupți în continuare sau să te retragi și să te echipezi corespunzător. Bun simț care se păstrează și în cazul abilităților, mecanicilor, matematicii. De exemplu, dacă chemi ploaia și uzi inamicii, atunci sunt mult mai multe șanse ca un viscol să-i înghețe. Iar când sunt înghețați, damage-ul primit este mult mai mare. Astfel de combinații logice sunt nenumărate și foarte satisfăcătoare. Un bun simț care împinge mai departe surprize de care te bucuri ca un copil când le descoperi. Dacă, de exemplu, reușești să-ți echipezi unul dintre eroi astfel încât să aibă o protecție de 100% pe unul din elemente, iar un inamic vine cu o lovitură bazată 100% pe acel element, atunci damage-ul va fi zero. Dacă reușești să treci însă de 100%, orice lovitură care folosește acel element te va însănătoși. Apoi... oare de ce sunt atât de puține jocurile care vin cu super-lovituri care să te lase paf? Păi, nene, când Lance aruncă cu tancul peste inamici, după care sare în vârful lui și mai bagă două agheuri, rămâi și interzis și cu gura până la urechi. Să nu mai spun că mamutul pe care l-ai salvat în 3 sare și el în ajutor și din când în când cade din cer peste atacatori. Și aș putea continua așa pe încă 2 pagini. Dacă vă plac RPG-urile pe ture și aventurile haioase, nu ratați EBF4, este mai bun decât tot ce a apărut anul acesta în această categorie. Dacă nu ați jucat încă EBF3, începeți cu el. Ambele sunt minunate și o minune că sunt gratuite. ▶ ncv



Salut eroii și le mulțumesc pentru zecile de ore frumoase. Mai vreau!

Harta care pare inițial mică și locurile exagerat de drăguțe ascund câteva secrete asupra cărora vreți vrea să reveniți. Luați o foaie și un pix lângă voi, o să înțelegeți după prima zonă ce aveți de făcut.





V-am spus eu!

the Settlers® online



Nu-mi place jocul ăsta, are un bug peste care cu greu trec: de fiecare dată când îl pornesc, uit să mai dorm. O problemă foarte mare pentru mine, pentru că, în mod normal, la 6.30 dimineața trebuie să ies pe ușă, dacă nu vreau să întârzii la serviciu. Dacă vă place genul, recomandarea mea este să nu-l porniți decât după ce ați mâncat și numai dacă v-ați eliberat seara. Dar, chiar și așa, sunt toate șansele ca undeva pe la 2 noaptea să vă uitați la ceas și să spuneți: „e, hai, că nu e chiar atât de rău, încă un unul și mă duc." Unul fiind unul din miriadele de questuri pe care jocul ți le pune pe tavă și pe care vrei să le termini pentru că recompensele îți fac ochii să sclipească a Golzi. Jocul te ia încet și te învață ce ai de făcut: „Avem nevoie de lemn, ia să vedem ești în stare să construiești o căsuță pentru un tăietor de lemne?" „Păi, logic că sunt în stare! Cât mai aproape de pădure, dar în același timp și de depozit, să fie cât mai eficient." „Foarte bine, ia de aici niște unelte." „Mmmm!" Îmi place această abordare, pentru că încorporează tutorialul în startul jocului, dar te lasă să joci în ritmul tău. Te bucuri de ce construiești și de faptul că pui temeliile unui sătuc. În plus, mai toate aceste misiuni sunt ușoare și benefice și rar rămâi cu mai puțin de 3 active. Mereu este ceva de făcut. „Avem nevoie de piatră, roagă geologul să caute un zăcământ". „Geolog?" „Cum? Încă nu ai construit o tavernă? Păi de unde vrei să angajezi specialiști?" „Mă scuzați!"

Ce nu înțeleg este de ce nu te poți opri. Sătenii își continuă muncile pentru următoarele 24 de ore după ce ai închis sesiunea, tot ce ai de făcut este să fii sigur că circuitele sunt închise și că se pot autosusține. Ca, de exemplu, pepinierele să țină pasul cu tăietorii de lemne, astfel încât aceștia din urmă să nu rămână fără obiectul muncii. Poți pune chiar și construcții în așteptare, iar dacă peste noapte, sau peste zi, în cazul meu, se strâng resursele necesare, le vei găsi deja construite. Cu toate astea... „Mama lor de bandiți (și la propriu, și la figurat), mai stau până se antrenează arcașii ăștia și sunt ca și morți." Level Up! „Cum? Pot în sfârșit să construiesc marmură. Am nevoie ca de aer. Mai stau un pic să construiesc câteva... marmurării." În timp, satul se transformă în comună, apoi în oraș. Jocul devine foarte complex. Trebuie să fii atent la cine ce folosește, de ce ai nevoie mai departe, ce să upgradezi, unde să (mai) construiești, să cucerești teritorii noi, să cumperi de la și să vinzi celorlalți jucători, să pleci în expediții... AOLEU! Noroc că interfața este curată, iar rapoartele sunt detaliate și interactive. Vrei să vezi cum merge producția de săbii? Le selectezi și ai în față ditamai arborele cu tot ce ai nevoie pentru a le construi, unde te duci în minus, unde ai surplus etc. Bineînțeles, nu totul e perfect și, dacă dai în mintea contabilității, mereu vei avea nevoie de mai multe tabele și rapoarte, dar jocul este încă în beta, și gratuit, așa că nu-i prea poți reproșa mare lucru.

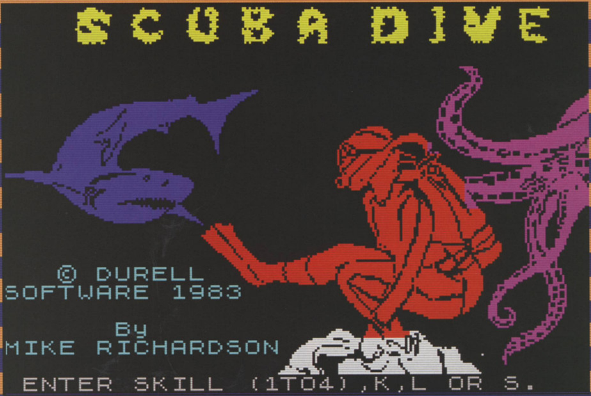


Până când e gratuit? Dacă ești atent la ce faci, până te plictisești și te oprești din jucat. Niciodată?! Sau poate până în momentul în care te blochezi, pentru că nu ai anticipat că vei avea nevoie de o anume resursă și nu mai ai răbdare până se strânge la loc. Poți cumpăra cristale pe care le poți apoi transforma în joc în orice ai nevoie. Pe de o parte jocul este suficient de complicat cât să te orbească și să te facă să pierzi economia de sub control. Se întâmplă des, e o luptă continuă și face parte din frumusețea lui. Pe de altă parte însă, chiar dacă te blochezi, nu înțeleg de ce ai scoate banul din buzunar. Citește o știre, bagă un serial - eu am văzut... mă rog, mai mult ascultat decât văzut, două serii de Dosarele X în timp ce mă jucam Settlers. Nu ești contra cronometru, nu te atacă nimeni, sătenii nu trebuie plătiți, ai tot timpul din lume. În plus, piața/bursa jocului este una foarte sănătoasă. Vinde surplusul celorlalți jucători și cumpără ce ai nevoie. Nu te calici însă, o să ai nevoie de aur și pentru a upgrada clădirile. Presupun că la un anumit moment costurile construcțiilor/upgrade-urilor și timpul necesar producției resurselor de lux vor deveni foarte mari, dar, chiar și în aceste condiții, dacă planifici și stabilești priorități, ar trebui să fie OK.



De altfel, dacă vă place jocul, undeva pe la nivelul 20 eu v-aș recomanda să vă opriți, să creați alt cont sau să-i rugați pe mai marii jocului să vi-l reseteze pe cel actual, să citiți ghidurile postate pe forumul jocului (acum o să înțelegeți ce spun băieții și fetele acolo) și să o luați de la început. O să vă fie mult mai ușor să preveniți momentele moarte și să mențineți o economie înfloritoare. Odată ce ați pornit pe acest drum, o să vă vină altă idee. De ce să nu folosiți un cont pentru a-l ajuta pe celălalt? Răspunsul e simplu: pentru că mai marii jocului sunt răzbunători și o să vi le baneze pe amândouă.

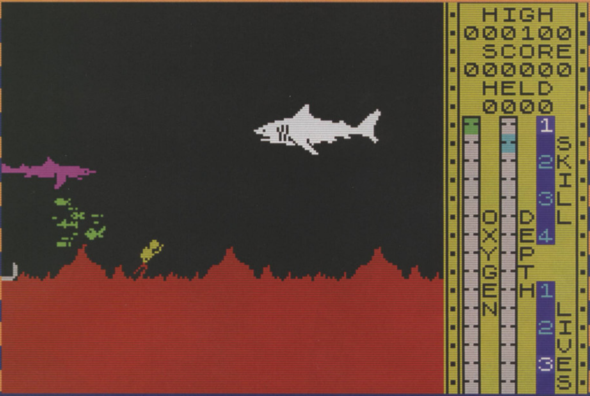
Grafica? După cum vedeți în poze, jocul arată foarte bine, nu poți roti clădirile sau perspectiva, ceea ce mă scoate din minți câteodată, dar este totuși un joc de browser, care nu-ți cere să instalezi nimic. Se mișcă și se încarcă foarte repede. Full screen (F11 de obicei) e prietenul vostru și nu de puține ori am uitat că sunt pe o pagină de internet. Ralucăi îi place jocul dintr-un motiv cel puțin ciudat: îi plac sunetele. Păsări care se aud în depărtare, foșnet de frunze, muzică ambientală, dacă vreți. Nu ajunge că trăim în mijlocul pădurii, acum mai trebuie să o invităm și-n casă! ▶ **ncv**



Program: SCUBA

Înainte ca Universul să hotărască în locul meu că ar trebui să-mi petrec a doua tinerețe în brațele polarizate ale ingineriei electrice, doream să devin scafandru. Sau ninjalău. Sau instructor de karate, iar când în satul meu și-a făcut apariția un Universal 1010, am decis instantaneu că mă voi face tractorist. Ceva mai târziu, când l-am cunoscut pe Cousteau, mi-am rugat bunica să-mi croșeteze o cipilică roșie și am renunțat la o carieră promițătoare de tractorist fruntaș în favoarea oceanografiei, revenind astfel la o mai veche pasiune: scufundarea. Apropo, știați că Groapa Marianelor a avut de șase ori mai puțini vizitatori umani decât Luna? Și, vorba aceea, e la doi pași de noi. Internetul ne spune că nu mai puțin de doisprezece oameni au călcat pe Lună și doar doi au coborât în Groapa Marianelor. Dacă toate meșteșugurile mai mult sau mai puțin violente la care m-am putut gândi în copilărie au fost reprezentate într-un joc sau altul, recunosc că mi-a luat ceva timp până m-am împiedicat de un joc care îți permitea să experimentezi viața plină de pericole și neprevăzut a unui scufundător. De fapt, în toată perioada de utilizator de Spectrum, am descoperit doar două: Scuba Dive și un joc spaniol, Titanic. Dintre acestea două, Scuba Dive m-a intrigat cel mai mult, deoarece a fost cam singurul joc butonat de mine până atunci în care n-am trimis nici măcar o jumătate de pixel pe Lumea Cealaltă. Fiindcă am plâns vreo trei zile când cel mai frumos Xipho din acvariul meu de atunci, un adevărat deschizător de drumuri pentru toate viețuitoarele de convingere subacvatică, și-a pus în cap să testeze pe solzii lui teoria evoluționistă și a părăsit acvariul într-o noapte, sperând că peste cinci milioane de ani va deveni un doberman, m-am obișnuit rapid; ba chiar am aprobat cu entuziasm tineresc această decizie ciudată, cu politica de zero victime în rândul faunei marine impusă de creatorul jocului și, pentru o bună bucată de timp, am smuls cu entuziasm prețioasele perle din fălcile necruțătoare ale scoicilor.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Da, în Scuba Dive nu dezvălui o conspirație submarină împotriva locuitorilor uscatului, ci ești un umil căutător de perle, viitor milionar în mărgele. Spre deosebire de căutătorii de perle clasici, al căror echipament constă într-un cuțitaș, o pereche de plămâni, o plasă pentru perle și un dispozitiv sofisticat pentru controlul adâncimii denumit colocvial „bolovan", scafandrul pixelat din Scuba Dive dispune de un echipament ceva mai tehnologizat, dar este complet lipsit de apărare în fața pericolelor din adâncuri. Ceea ce face din Scuba Dive unul dintre puținele jocuri în care Tu te ferești de Ei, și nu invers. Autorul, Mike Richardson, a simțit că vulnerabilitatea personajului va contribui substanțial la atmosfera jocului și va mări considerabil tensiunea. Și a avut dreptate, căci și acum îmi mai amintesc cum îmi tremurau degetele pe tastatură când în peisaj apărea un rechin mov de două ori mai mare decât mine. Sau vreo meduză cu intenții deloc pașnice. Tot ce aveai de făcut era să navighezi printr-un labirint subacvatic imens în căutarea prețioaselor perle, în timp ce încercai să nu deranjezi prea tare „localnicii", altfel riscai să fii înghițit cu tot cu fulgi. și perle. În funcție de măiestria într-ale scufundărilor, vă puteați încerca norocul aproape de suprafață, unde fauna era rară și perlele, mici. Sau, pentru cei mai temerari, vă scufundați în adânc, unde vă așteptau un peisaj cavernos (și „pereții" submarini trebuiau evitați), caracatițe gigant, dar și perle mult mai mari și mai valoroase. Aerul devenea o problemă (erați nevoiți să căutați rezervoarele lăsate în urmă de „turiștii" mai puțin norocoși), fauna se îndesea, iar scoicile cele mari prindeau curaj și te înhățau când ți-era lumea mai dragă, perla mai grea și scorul mai mare. Pe lângă provocarea clară și atmosfera încrâncenată, Scuba Diver mai avea un atu: creaturile marine erau animate superb (pentru Specturm-ul anului 1984), și nu o dată am încasat-o de la o meduză răzleață fiindcă eram prea preocupat să privesc cum un rechin execută o întoarcere de 180 de grade. Foarte frumoasă viața de scafandru, mai ales când înoți cu krakenii, nu cu delfinii, cum o face orice diletant...

0 OK, 0:1

Turtle Beach P11 și X12

Sunet de calitate pentru posesorii de console

Distribuitor Turtle Beach: SKIN **Tel** 021.316.82.00 **Preț** Turtle Beach P11: 199,99 RON, Turtle Beach X12: 199,99 RON



Turtle Beach P11, destinată consolelor PlayStation 3 și 4.

Turtle Beach X12, destinată consolelor Xbox360 și Xbox One.

Turtle Beach este numele unuia dintre cei mai iluștri supraviețuitori ai industriei sunetului pentru calculator, alături de Creative. Evident, vorbesc de sunet destinat entertainment-ului, experienței multimedia, jocurilor, și nu aplicațiilor profesionale – deși o divizie a Turtle Beach numită Voyetra a lansat în anii '80 unul din cele mai interesante sintetizatoare analogice făcute vreodată (Voyetra 8), iar mai tîrziu, în anii '90, a creat o suită de sequencere MIDI devenite ulterior stații audio de lucru, sub numele Digital Orchestrator Pro (primul meu program de compus muzică pe care l-am folosit profesional... ce vremuri, jungla neexplorată a producției multimedia de la mijlocul anilor ' 90, în România... tinerețe, sărăcie și entuziasm... sună familiar, nu?).

Pe de altă parte, am fost încîntat și de linia de plăci de sunet Turtle Beach de la sfîrșitul anilor '90 și începutul anilor 2000, identificate cu nume de plaje celebre: Montego, Santa Cruz, Malibu, Monterey, Cancun, Fiji, Daytona, Monte Carlo, Tahiti, Tropez, Maui. Iar asta pentru că Turtle Beach a una fost dintre primele firme importante în domeniul multimedia care au înțeles importanța sunetului 3D în jocuri și au oferit un sprijin important apariției și dezvoltării acestuia.

Astfel, Turtle Beach au adoptat de la apariție seria de cipuri Vortex produse de Aureal Semiconductor, ce ofereau suport hardware API-ului A3D, primul de acest fel în industria de profil, declanșator al unei revoluții în sunetul din jocuri, ce se regăsește în sunetul tridimensional oferit de consolele de jocuri actuale și viitoare, pe calea tehnologiei Dolby Digital 5.1, omniprezentă pe acest tip de dispozitive. Dar la acest aspect voi reveni într-un al doilea articol, în care vă voi prezenta un accesoriu Turtle Beach impecabil adaptat exploatării sunetului 3D pe consolele actuale și next-gen.

Paradoxal, deși suportul pentru sunet tridimensional de calitate a devenit un standard pe console, pentru PC acesta a ajuns în paragină, distrus de prețurile prea mari cerute de Creative – actorul major de pe piața de profil – și de generalizarea sunetului onboard, care nu se ridică la o calitate mai mult decît submediocră sub aspectul implementării în jocuri a algoritmilor de sunet 3D (folosindu-se de versiuni foarte vechi, dar ieftin de licențiat, ale acestora; este vorba de tehnologie de acum 15 ani... milenii, adică, în IT).

Așa se face că Turtle Beach a renunțat, treptat, la producția de plăci de sunet, orientîndu-se, inspirat, către alte categorii de produse, la rîndul lor esențiale pentru desăvîrșirea experienței audio. Între acestea, de foarte mare succes s-au dovedit căștile, pe care le avem, în sfîrșit, distribuite în România. Ceea ce m-a adus în fericita poziție de a primi la test două modele de căști Turtle Beach și un excelent accesoriu destinat acestora. Voi începe prin a vă vorbi despre căști, deoarece astfel va fi mai ușor de înțeles și utilitatea accesoriului de care vă tot pomenesc fără să-l numesc, dar despre care am în plan să scriu într-unul din numerele noastre viitoare.

Conectică

Cele două perechi de căști fac parte din seria EarForce de la Turtle Beach și se numesc P11 și X12.





Ceea ce trebuie să vă spun de la bun început este că ambele sînt destinate a fi folosite în special pe console de jocuri, P11 pentru PlayStation, iar X12 pentru Xbox. Acest fapt determină existența cîtorva trăsături de design specifice, împărtășite de amîndouă modelele, pe care le voi discuta la comun.

Consolele PlayStation și Xbox nu au ieșire dedicată de cască. Ele au un singur fel de ieșire audio analogică, anume cea stereo (L și R) de pe cablul multi AV cu care sînt livrate. În afara acesteia, ambele console sînt dotate cu cîte o ieșire audio digitală optică (modelele mai vechi de Xbox necesită un adaptor HDMI special care conține ieșirea audio digitală, ce nu este prezentă pe consola propriu-zisă).

Turtle Beach P11 și X12 au numai conexiuni audio analogice, deci trebuie conectate la ieșirile L și R de pe cablul multi AV al celor două console. În acest scop ele sînt livrate la cutie cu un adaptor de la mufele RCA de pe console la mufă jack mic stereo – căștile fiind dotate cu un astfel de conector.

Adaptorul este și splitter, totodată, deoarece oferă și cîte o mufă RCA similară cu cea de pe cablul multi AV al consolelor. Astfel, puteți lăsa căștile conectate la consolă, iar la mufele RCA duplicat ale adaptorului să legați un sistem audio de boxe stereo. Nu trebuie decît să dați volumul căștilor la minim și veți putea trece la audiția în boxele conectate la mufele RCA ale adaptorului venit cu căștile. Simplu și confortabil.





P11: REGLAJE, MICROFON

P11 este dotată cu microfon, dar acesta nu se conectează la consolă printr-o mufă cu jack mic, așa cum sîntem obișnuiți de la PC și Xbox, ci pe calea mufei USB prin care este alimentat amplificatorul său de cască. În momentul în care intrăm în meniul de configurare audio al consolei PlayStation, vom observa faptul că aceasta recunoaște microfonul de pe P11 ca fiind un dispozitiv audio USB de input, ce poate fi selectat pentru chat în jocuri, după care configurarea microfonului se face foarte ușor.

De asemenea, microfonul din dotarea P11 se poate folosi și pe PC. Este suficient să conectați mufa USB a căștilor la un port USB al computerului (PC/Mac), iar sistemul de operare va recunoaște căștile ca fiind „Turtle Beach USB Headset", oferindu-vă acces la reglajele obișnuite pentru un microfon. Este necesar să conectați mufa jack mic a căștilor la ieșirea de linie Front a plăcii de sunet, pentru a avea sunet în căști, dar microfonul folosește conexiunea USB, și nu intrarea de microfon de pe placa de sunet.

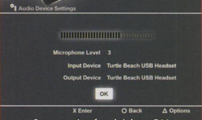
Două sînt facilitățile oferite pe partea de microfon/chat, atît de către P11, cît și de X12. Prima este aceea că îți auzi vocea în căști atunci cînd folosești microfonul atașat. Evident, utilitatea acestei funcții este că nu mai ai tendința de a ridica vocea, ceea ce nu poate fi decît util într-o repriză de multiplayer în care deseori avem obiceiul de vorbi din ce în ce mai tare.

A doua facilitate legată de chat-ul în joc este aceea că ai la dispoziție două reglaje de volum separate: unul pentru nivelul sunetului din joc, al doilea pentru nivelul sonor al chat-ului. Astfel, utilizatorul își poate regla exact după dorință/necesitate raportul de volum dintre chat și joc, funcție foarte utilă, dar inexistentă pe căștile obișnuite – acesta este unul din avantajele folosirii căștilor concepute anume pentru consolele de jocuri. Evident, există și un buton de mute pentru microfon, ce poate fi folosit atunci cînd dorim să nu fim auziți deloc.

În ce privește reglajele de ton, P11 nu oferă acces la astfel de facilități. Dar, dat fiind faptul că se așteaptă de la o pereche de căști destinată gamingului să ofere un bass solid, amplificatorul de cască încorporat în P11 este reglat „din fabrică" să aibă un boost de 6 decibeli la frecvența de 50 Hz.



P11: amplificatorul de cască și reglajele sale.



Setarea microfonului de pe P11 pe consola PlayStation 3.

X12: REGLAJE, MICROFON

În ce privește facilitățile legate de microfon, X12 este similară cu P11. Astfel, la folosirea microfonului, îți auzi propria voce în cască. Apoi, există cele două reglaje de volum separate: unul destinat volumului sunetului din joc, celălalt nivelului sonor al chat-ului. De asemenea, este prezent și un buton de Mute pentru microfon.

O dotare aparte a X12 nu se regăsește la P11, deoarece este specifică pentru Xbox. Este vorba de posibilitatea conectării microfonului de pe X12 la controlerul de Xbox 360, care este prevăzut cu o intrare de microfon. În acest scop, pe amplificatorul de cască al X12 este o ieșire de microfon, iar în pachetul căștilor este livrat un cablu special destinat a face legătura între această ieșire de microfon și intrarea de microfon de pe controlerul Xbox 360. Astfel, puteți folosi foarte comod microfonul de pe X12, care va fi conectat direct la controler în timpul jocului.

Pe de altă parte, X12 sînt dotate și cu mufa clasică de microfon pe jack mic, ce poate fi folosită de către cei care doresc să utilizeze această pereche de căști la un PC/Mac. X12 nu folosește portul USB decît pentru alimentare, nu și pentru microfon, deci va fi necesar să conectați mufa clasică de microfon a căștilor la intrarea de microfon a plăcii de sunet.

În ce privește reglajele de ton, X12 este în avantaj față de P11, pentru că oferă un reglaj de bass boost reglabil, nu fix. Astfel, pe amplificatorul de cască se află un buton rotativ din care puteți crește nivelul basului cu pînă la 12 decibeli, în frecvența de 150Hz.



X12: amplificatorul de cască și reglajele sale.



Conectarea ieșirii de microfon a X12 la controlerul Xbox 360. Cablul necesar este inclus în pachetul căștilor X12.

Amplificare

Este important de explicat o anumită dotare a căștilor, determinată de un element de configurație al consolelor PlayStation și Xbox. Aceste console, atît cele din generația actuală, cît și cele tocmai anunțate, next-gen, nu oferă o ieșire dedicată de cască. Astfel, ieșirea audio analogică stereo (L/R) de pe cablul multi AV nu livrează un semnal audio potrivit pentru căști, deoarece nu este amplificat pentru acestea și nu prezintă caracteristicile electrice necesare unei audiții de calitate.

Din acest motiv, ambele modele de căști, atît P11, cît și X12, sînt dotate cu propriul amplificator de cască, ce preia semnalul audio de la consolă și îl face să fie atît potrivit pentru căști, cît și reglabil ca volum și ton de către utilizator. Amplificatorul de cască al P11 și X12 este inserat pe firul acestora, aproape de utilizator, care are, astfel, acces foarte ușor la reglaje. Accentuez aici importanța faptului că Turtle Beach P11 și X12 sînt dotate cu amplificator de cască, deoarece, altfel, cu căști obișnuite, lipsite de această componentă, vă este absolut necesar un amplificator de cască separat.

Bineînțeles, amplificatorul de cască trebuie alimentat cu curent. Acest lucru este realizat prin prezența unei mufe USB pe firul acestor căști, mufă ce trebuie conectată la unul din porturile USB ale consolei sau ale PC-ului. Pe calea acestei conexiuni, amplificatorul de cască de pe P11 și X12 este alimentat cu curentul necesar funcționării.

Puteți folosi în acest scop și alimentatoare cu conexiune USB, din cele care se pun direct în priză, precum cele folosite la încărcarea player-elor media sau anumitor tablete, dar trebuie să aveți norocul de a nimeri peste un astfel de alimentator de calitate, care să livreze curent la caracteristici suficient de bune cît să nu afecteze audiția cu zgomote de fond și/sau parazite.

Ergonomie

În cazul tuturor căștilor, dar mai ales al celor destinate gamerilor, ergonomia acestora este de cel puțin foarte mare importanță. Ambele seturi de căști, atît P11, cît și X12, oferă, în primul rînd, un acces foarte ușor la reglajele de pe amplificatorul de cască aflat pe fir. Acestea sînt la îndemînă și pot fi acționate lejer fără să fie privite.

În ce privește structura, construcția lor, cele două modele îmi par ambele foarte comode și ușor de configurat pentru poziția optimă pe care trebuie să o ocupe pe capul utilizatorului. Un mare avantaj al acestor modele este acela că sînt circumaurale, ceea ce înseamnă că nu apasă pe ureche, ci sînt suficient de mari încît bureții lor să apese direct pe cap, înconjurînd pavilionul urechii. Astfel, nu se creează o presiune pe ureche și nici încălzirea excesivă a acesteia.

Sub aspectul greutății, ambele modele de căști sînt foarte ușoare, iar acest fapt, combinat cu designul lor de structură, contribuie semnificativ la senzația de relaxare și comoditate în utilizare oferită de P11 și X12.

Microfonul este așezat pe un braț mobil și flexibil,



nothing to write home about, simplitate și funcționalitate – iar calitatea sunetului captat e foarte bună.

Aspectul căștilor este plăcut, materialele, de calitate, iar tema cromatică – roșu pentru P11 și verde pentru X12 – mi se pare bine țintită pe culorile specifice consolelor cărora li se adresează. Am apreciat materialul cu care este acoperit buretele căștilor. Este vorba de un material textil sintetic, nu de o imitație de piele făcută din vinilin. Acest tip de material este mult mai plăcut la atingere și nu încurajează apariția transpirației, spre deosebire de pielea „artificială".


Cablul adaptor și splitter folosit de ambele perechi de căști pentru conectarea la ieșirea audio analogică L și R de pe cablul multi AV al consolelor.

Audio

Toate considerațiile pe care le-am făcut pînă în acest moment în articolul de față sînt, fără îndoială, utile. Dar oricare dintre ele nu este decît suportul pentru cel mai important aspect în definirea unei perechi de căști: calitatea audio. Și de la bun început vă voi spune că ambele perechi de căști, atît P11, cît și X12, sînt foarte bune în această privință.

Sunetul emis de ele este transparent, dinamic, percusiv. Pentru jocuri, nu ai nevoie de mai mult decît aceste căști, sînt impecabile – și da, exploziile, împușcăturile, loviturile se aud perfect. Dar la fel de distinct sînt redate și sunetele subtile din jocuri, acelea care îți oferă de multe ori indicii vitale privind amplasamentul, deplasarea și acțiunile inamicilor.

Pentru filme, se păstrează respectarea necesităților specifice jocurilor în ce privește dinamica și detaliul, dar și emisia solidă în frecvență joasă. Și în acest caz, amplasamentul 3D al surselor de sunet este redat fără cusur.

Pentru audiția muzicală am fost uimit să constat versatilitatea celor două perechi de căști testate. De la muzică medievală la cele mai moderne electro-uri, P11 și X12 s-au dovedit o surpriză plăcută. La aceasta contribuie și foarte buna acoperire a întreg spectrului de frecvențe, de la bas profund la înaltele „de sus". Sînt convins că dacă ar fi fost dotate cu amplificatoare de cască de nivel Hi-Fi, ar fi putut concura cu numele grele din domeniul audio.

Să nu uităm însă că amplificatoarele de cască cu care sînt dotate P11 și X12 sînt extrem de ușoare și de compacte, oferind în plus un acces comod și rapid la reglaje. Din această perspectivă, performanțele audio ale acestor căști sînt mai mult decît mulțumitoare – numai un pasionat foarte pretențios ar putea avea obiecții, iar acestea ar fi minore.

Ceea ce trebuie să remarc este faptul că difuzoarele cu care sînt dotate Turtle Beach P11 și X12 sînt din cele cu diametrul de 5 centimetri, ceea ce le avantajează în emisia unui bas cît mai natural, într-o zonă de preț în care cel mai des întîlnești căști ce folosesc difuzoare în diametru de maximum 4 centimetri.

De altfel, în ce privește dotarea, P11 și X12 oferă nu doar tot ce este necesar unui utilizator care se joacă, dar o fac pe calea unui design inteligent, ce vine în întîmpinarea necesităților specifice ale deținătorului de Playstation 3 și/sau Xbox 360. Mai mult decît atît, ambele perechi de căști sînt perfect compatibile și cu următoarea generație de console, fiind adaptate ca design și utilizare configurațiilor hardware audio deja publicate de Sony și Microsoft privind PS4 și Xbox One. Să nu uităm nici faptul că ambele perechi de căști sînt utilizabile și pe PC/Mac, unde se conectează la ieșirile plăcii de sunet și la un port USB.

Iar la toate acestea aș adăuga un aspect deloc lipsit de importanță: prețul, care îmi pare chiar mai mic decît m-aș fi așteptat, dacă iau în considerare calitatea audio, a construcției, precum și dotarea acestor căști. P11 și X12 sînt, fără îndoială, un duo de forță cu care Turtle Beach pătrunde pe piața din România, ce mă face să doresc să mai aud de acest producător și în viitor.

▶ **Marius Ghinea**

CĂLCÎIUL LUI AHILE

Există, totuși, o vulnerabilitate a perechilor de căști Turtle Beach P11 și X12, pe care, însă, dacă o cunoaștem, o putem evita cu ușurință. Mai mulți utilizatori ai acestor modele au afirmat în diverse locuri pe Internet că s-au confruntat cu zgomote parazite de fond, destul de neplăcute. Cei mai mulți adăugau și detaliul foarte semnificativ că aceste zgomote nu erau constante, în ideea în care uneori se puteau auzi o perioadă de timp, pentru ca apoi să dispară sau să se atenueze, o vreme.

Și eu m-am confruntat cu această problemă, iar faptul că zgomotul nu era constant ca intensitate și natură, azi putînd fi prezent, iar peste o săptămînă nu (sau sunînd diferit), m-a ajutat să descopăr care este natura problemei cu care eu și alții ca mine ne-am confruntat în exploatarea căștilor P11 și X12. Să vă explic.

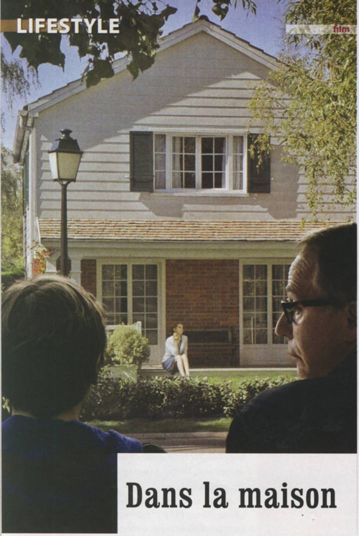
Un cablu de alimentare cu curent, din acela pe care îl folosim ca să ne conectăm consolele, calculatoarele și monitoarele la priză, este un emițător de radiație electromagnetică – așa, ca o antenă care emite un post radio, doar că „programul" de emisie al unui cablu electric este alcătuit din zgomote parazite, constante și/sau variabile. Această emisie, în cazul cablurilor conectate la priza de 220 V din țara noastră, nu este foarte puternică, este adevărat, dar dacă există o antenă de recepție suficient de aproape, aceasta va capta un semnal semnificativ. Ei bine, cablul de la căști este o astfel de antenă de recepție.

La căștile normale, care nu sînt dotate cu amplificator, ci au nevoie de un amplificator extern, inclus pe placa de sunet sau sistemul audio folosit, semnalul audio care vine către cască este deja amplificat, fiind foarte puternic. La căști precum Turtle Beach P11 și X12, semnalul este amplificat de către un amplificator aflat în partea dinspre cască a cablului căștilor. Așa se face că avem vreo 50 de centimetri de cablu între amplificatorul de cască și căști și peste 3 metri de cablu între ieșirea audio a consolei/computerului și amplificatorul de cască.

Ei bine, pe acești trei metri semnalul audio este slab, de o intensitate comparabilă cu cea a zgomotului generat de radiația electromagnetică a unui cablu de alimentare aflat în imediata apropiere. Așa se face că acest zgomot parazit nu doar că se adaugă la sunetul util, dar este și amplificat, apoi, de către amplificatorul de cască aflat „în amonte" pe fir. Mai mult decît atît, vă mai amintiți de adaptorul de cablu cu splitter de care spuneam că oferă posibilitatea conectării simultane a căștilor și a unui sistem de boxe la mufele L și R ale cablului multi AV al consolei? Ei bine, acest cablu crește vulnerabilitatea căștilor P11 și X12 la radiația electromagnetică parazită.

Soluția pentru a scăpa de acest tip de zgomot parazit? Este destul de simplă: petreceți cablurile audio ale căștilor P11 și X12 în așa fel încît să se afle permanent la o distanță cît mai mare atît de cablurile de alimentare ale consolei/PC/Mac-ului, cît și ale monitorului/TV-ului. Un minim de 30 de centimetri distanță între cablurile de curent și cele de cască este suficient, în opinia mea, dar, dacă puteți să le țineți la distanță și mai mare, cu atît mai bine. Aș face același lucru și cu cablurile DVI sau HDMI, și mai ales VGA, care nu sînt întotdeauna bine ecranate electromagnetic, putînd genera și ele zgomote parazite, aidoma cablurilor de alimentare cu curent.

În cazul meu, odată respectată această precauție, căștile au funcționat impecabil, fără zgomote de fond.



Dans la maison

Greu, greu de comentat acest film. Sunt momente care frizează geniul, vrei mai mult şi râzi în hohote, urmate imediat de altele la care întorci privirea. Găseşti aici pasaje mai tensionate decât toate cele din Star Trek la un loc. Comedie atipică, neagră, dulce-amară. Senzualitate casnică. Dramă contradictorie. Gândeşti, şi asta e bine. E incredibil, câteodată parcă un pic prea incredibil, cum toată această nebunie reuşeşte să-şi păstreze spiritul vesel până la sfârşit. Dar se iartă, pentru că filmul aduce un suflu nou în mijlocul unei primăveri pline de mediocru. Este adaptarea unei piese de teatru scrisă de Juan Mayorga şi nu pot să nu mă gândesc cum oare a pus în scenă aşa ceva. Dacă o să am vreodată şansa să văd piesa o să fac tot posibilul. Povestea este a unui adolescent care descoperă ce înseamnă să fii scriitor dar şi iubirea. Sau poate invers, despre cum e să iubeşti şi să scrii despre asta. Filmul împinge anumite limite, aşa că aveţi grijă cu cine alegeţi să-l vizionaţi. În rest numai de bine, ca şi cum până acum nu a fost de bine. Franceza, franceză. Actorii, actori.



Star Trek Into Darkness

Nu cred că mă pot numi un fan Star Trek, nu am obsedat niciodată asupra universului, nu am simţit nevoia să văd toate episoadele, nici nu mai ştiu exact cine sunt ăia, cine sunt ceilalţi, ce vor, de ce sunt în război etc. Dar întotdeauna am respectat faptul că au încercat să găsească explicaţii coerente, de multe ori plecând de la teorii fizice interesante, pentru SF-ul din spatele filmului. În plus dilemele morale şi conjuncturale îţi dădeau de gândit. Aveai ce învăţa şi rar trecea în telenovelă. Dacă sunteţi fan Star Trek, dacă vă place ca SF-ul vostru să fie inteligent, nu vă duceţi la acest film. Prostia, incoerenţa, imposibilităţile fizice (şi nu vorbesc aici de fabulaţii ca teleportări sau warp), plus personajele şterse, în unele momente chiar penibile, o să vă facă să vreţi să scuipaţi pe ecran. Dacă, în schimb, vreţi un film plin de acţiune... un Fast and Furious în spaţiu, aveţi ce vedea. Explozii peste explozii, sunet şi efecte de calitate, actori frumoşi. Din acest punct de vedere e chiar mai bun decât primul. Din punctul meu de vedere, însă... ▶ **ncv**

www.

teamcoco.com/cluelessgamer

Conan O'Brien este unul dintre cei mai iubiţi comedianţi din State şi actualmente prezentatorul emisiunii Conan – ştii că eşti renumit în momentul în care un post de televiziune alege ca titlul emisiunii găzduite de tine să-ţi porte numele. Conan nu se joacă jocuri electronice, de cele mai multe ori chiar îi displac, dar, cu toate astea, producătorii îi mai trimit din când în când câte un titlu spre review. Ce iese este demenţial pentru că de cele mai multe ori habar nu are ce trebuie să facă, dar şi pentru că pune cele mai interesante întrebări: „Deci... sunt cel mai super agent, omor monştrii fără să clipesc, dar nu pot să sar peste nişte scaune?" Rezident Evil 6. „Cine a făcut jocul ăsta este un geniu. Pe tot parcursul lui priveşti la fundul unei femei." Tomb Raider. Mi-am luat anumite libertăţi cu transcrierile. El e mai haios. Îmi place şi felul în care notează: „Pe o scală de la 1 la 166, 166 fiind mediu, 1 fiind tot mediu, 80 la fel, 17 fiind foarte bun, i-aş da acestui joc 44 XXIVIV." Skyrim. Nu vă faceţi probleme, notarea se schimbă de la review la review. În linkul de mai sus le găsiţi pe toate. ▶ **ncv**

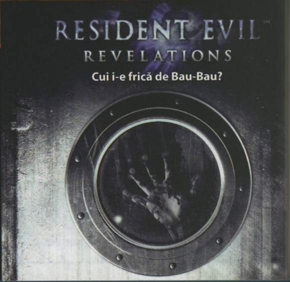


NEXT ISSUE*







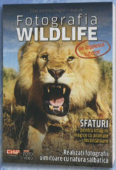


*Cu titlu informativ


THE TRUTH WILL CHANGE YOU
To save his life after a deadly attack, Adam Jensen had no choice but to become physically augmented with cybernetics. Driven by his need for answers, he soon finds himself chasing down leads all over the world. The choices he makes, as he unravels a vast conspiracy, will help determine the fate of humanity.
A TIME OF CHAOS AND CONSPIRACY
EVOLVING CHOICES AND CONSEQUENCES
A PERFECT MIX OF ACTION AND ROLE-PLAY
UNLEASH DEVASTATING TAKEDOWNS
GAMING EVOLVED AMD
AMD Eyefinity
AMD HD3D
AMD CrossFireX
nixxes
SQUARE ENIX
eidos
fmod
Scaleform
WWW.DEUSEX.COM
STEAM POWERED
NOTICE: Product offered subject to your acceptance of the Steam Subscriber Agreement ("SSA"). You must activate this product via the Internet by registering for a Steam account and accepting the SSA. Please see www.steampowered.com/agreement to view the SSA prior to purchase. If you do not agree with the provisions of the SSA, you should return this game unopened to your retailer in accordance with their return policy.
Increased performance will be noticed on more powerful systems. We recommend AMD Radeon™ HD 6000 Series (or better) video cards, or AMD Vision powered notebooks and PCs to enable DirectX® 11, AMD Eyefinity and AMD HD3D technology for maximum performance and visual quality.
Minimum System Requirements: • OPERATING SYSTEM: Microsoft Windows XP / Windows Vista / Windows 7 (32Bit & 64Bit) • DIRECTX: Microsoft DirectX 9.0c • CPU: 2GHz Dual Core (Intel Core 2 Duo or better, AMD Athlon X2 or better) • RAM: 1GB Ram (Windows XP) / 2GB (Windows Vista / Windows 7) • GRAPHICS: nVIDIA GeForce 8800 / AMD Radeon HD 2900 or better • SOUND: 100% DirectX 9.0c compatible sound device • OPTICAL DRIVE: DVD-ROM Drive • HARD DRIVE: 9GB of free space • INPUT DEVICE: Keyboard & Mouse
Recommended System Requirements: • OPERATING SYSTEM: Microsoft Windows 7 • PROCESSOR: AMD Phenom II X4 or Intel Core 2 Quad or better • RAM: 2 GB • GRAPHICS: AMD Radeon HD 5850 or NVIDIA GeForce GTX 460 or better
Square Enix, Ltd. Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, London, SW19 3RU, UK
NOT FOR SALE IN THE UK
18
www.pegi.info
VIOLENCE
BAD LANGUAGE
LEVEL
DOLBY DIGITAL
LEVEL DVD
DEUS EX HUMAN REVOLUTION
05-06.2013
LEVEL
JOC FULL
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
18
www.pegi.info
eidos MONTRÉAL
SQUARE ENIX

Apariții cu tematică foto în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

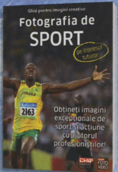
EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizați fotografii uimitoare având ca subiect natura sălbatică.



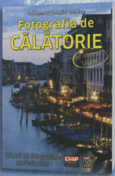
FOTOGRAFIA DIGITALĂ
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe sprânceană, pentru a fi oricui la îndemână.



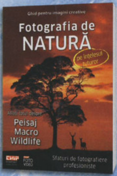
FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând tehnicile imortalizării evenimentelor sportive.



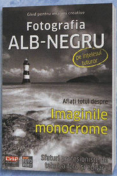
FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniu: peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiei monocrome.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și retușări de imagine ușor de aplicat.



FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



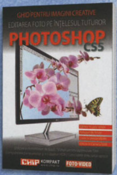
10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizează Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:

DOMO | cărturești | eMAG | F64 | LIBRIS | elefant.ro | Librărie.net | OKIAN

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Apariţii în COLECŢIA CHIP KOMPAKT

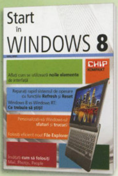
EDIŢIE LIMITATĂ



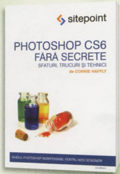
TEHNICI DE DESIGN HTML
În cuprinsul acestei cărţi veţi găsi o incursiune generală în API-ul HTML 5 şi în tehnologiile înrudite, dar şi exemple detaliate de folosire a acestora.



OFFICE 2013
Noua suită de birou lansată de Microsoft a fost regândită în detaliu. Află cum să obţii cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



WINDOWS 8
Tot ce trebuie să ştii despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



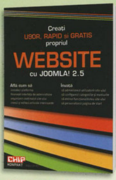
PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Sfaturi, trucuri şi tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esenţiale pentru designerii web.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE ŞI TWEAKING
Sfaturi şi trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu şi a lui Libre Office.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID
Aflaţi cum puteţi folosi la maxim puterea Android.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5
Învaţă conceptele de bază ale unui popular sistem de gestiune a conţinutului.



CSS - TEHNICI ESENŢIALE
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteţi să modernizaţi felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învaţă şi aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop şi Flash.



EXCEL 2010
Prin această carte, vă ghidăm primii paşi în extragerea, agregarea şi analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



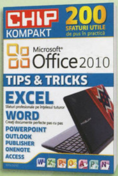
FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care doreşte să înveţe să creeze personaje şi peisaje fantastice!



ÎNVAŢĂ CU PROFESIONIŞTII INDESIGN
Veţi descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspiraţie şi o serie de tehnici profesioniste.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceţi primii paşi, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranţă într-un designer iscusit!

Cărţile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate în magazine, librării sau online:

DOMO · cărturesti · eMAG · F64 · Diverta · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

COMANDAŢI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta şi camera telefonului dumneavoastră mobil puteţi comanda acum rapid şi la preţ avantajos cărţile dorite! Folosiţi-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalaţi prin intermediul telefonului una dintre aplicaţiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intraţi în librăria de aplicaţii dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) şi căutaţi o aplicaţie pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicaţiei este de ajuns să o porniţi pe telefon şi folosind camera aparatului, să încadraţi pătratul alăturat cu codul QR, daţi clic, iar aplicaţia vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanaţi codul de mai jos

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicaţii gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Preţurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile şi pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!


like it, cloud it
păstrează tot ce-i important pentru tine în Orange Cloud
încă un motiv să fii la Orange
■ până la 10 GB spaţiu de stocare
■ trafic nelimitat între cloud şi smartphone-ul, tableta sau laptopul tău Orange
lumea ta se schimbă cu Orange
today changes with orange™
ofertă valabilă până la 31 august, cu posibilitate de prelungire, pentru abonamentele Cangur, Panteră şi Colibri; detalii în magazine şi pe www.orange.ro/cloud